

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
PC
PS2
PS3
GAMECUBE
WII
XBOX
XBOX 360
GBA
DS
PSP
СТРАНА ИГР
В НОМЕРЕ:
В РАЗРАБОТКЕ:
Crackdown, «Красный космос», «Три маленькие белые мышки», «Кор-
сары 3: Сундук мертвеца», «Понедельник начинается в субботу», Aura 2:
The Sacred Rings, Fenimore Fillmore's Revenge, Dark Sector, TMNT, Crush
ОБЗОРЫ:
World of Warcraft: The Burning Crusade, Red Steel, Grand Theft Auto: Vice City
Stories, Destroy All Humans! 2, Runaway 2: The Dream of the Turtle, Splinter
Cell: Double Agent, Splinter Cell: Essentials, Scavenger Hunter, Al Emmo and
the Lost Dutchman's Mine, Tao's Adventure, Sam & Max Episode 2: Situation:
Comedy, Comix Zone, Contra, Breath of Fire IV, Space Channel 5
04#229
ФЕВРАЛЬ | 2007
(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07004
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ ШЕСТИДЕСЯТОГО УРОВНЯ?
СПЕЦ
Лучшие игры 2006 года
НИКТО НЕ ЗАБЫТ И НИЧТО НЕ ЗАБЫТО
CRACKDOWN
ХИТ?!
RED STEEL
ОБЗОР
DESTROY ALL HUMANS! 2
ОБЗОР
RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
ОБЗОР
ОБЗОР
Grand Theft Auto: Vice City Stories
МЫ БАНДИТО ЗНАМЕНИТО,
МЫ СТРЕЛЯТО ПИСТОЛЕТО.
OH, YES.
2 ПОСТЕРА
НАКЛЕЙКА
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК
192 СТРАНИЦЫ
100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
TEST DRIVE
unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
ЖАНР ГОНКИ
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

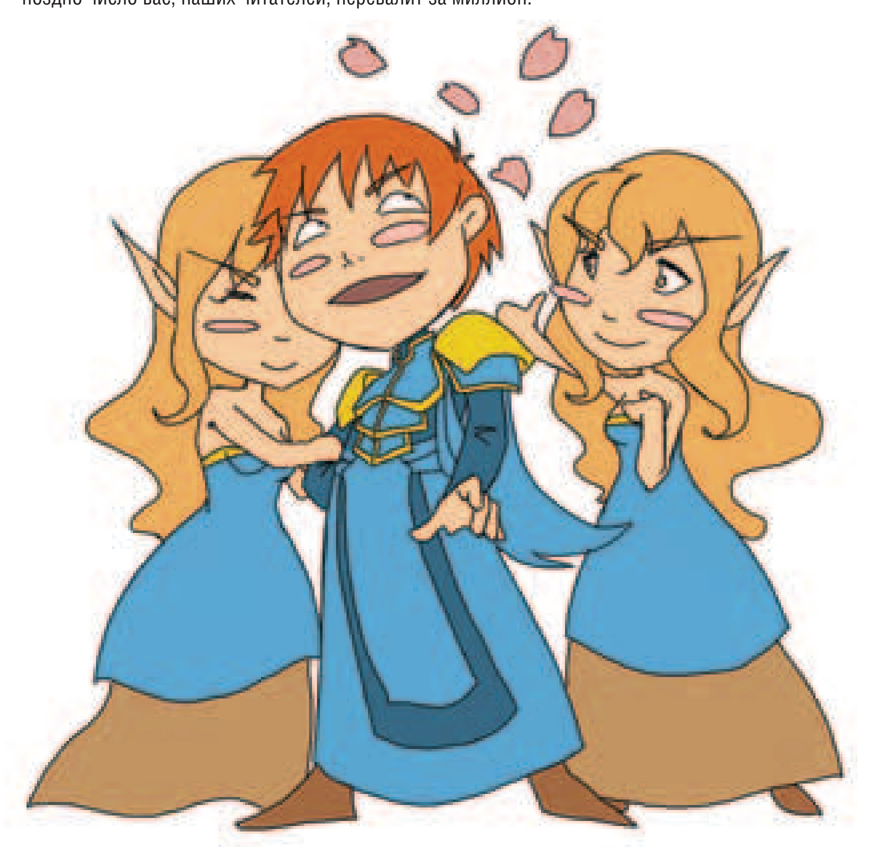
Основан в 1996 году

ФЕВРАЛЬ #04(229) 2007

Всем привет!

В этом феврале «Стране Игр» исполняется одиннадцать лет. Много это или мало? Наш журнал появился на свет в то время, когда PlayStation только начала восхождение на трон самой популярной игровой приставки в мире, и не застал расцвет «Денди» и Sega Mega Drive. Но о хитах прошлых лет, вроде Duck Tales и Desert Strike, Contra и Comix Zone, мы всегда так или иначе рассказывали – ведь именно на них выросли и авторы, и читатели «СИ»! Поэтому в наши дни в журнале существует специальная рубрика «Ретро». В этом номере она в очередной раз расширена и улучшена – прошу любить и жаловать.

Любопытно, что 1996 год можно считать переломным для нашей игровой индустрии – именно тогда Россия стала превращаться из «консольной» страны в «писишную». Поклонников приставок и PC насчитывалось примерно равное количество, и нападки на чужие вкусы были мало распространены среди геймеров. Существовали плохие и хорошие игры, а не «правильные» и не очень платформы. Именно в то благословенное время родилась идея нашего журнала, и за прошедшие годы она ничуть не исказилась. «СИ» традиционно рассказывает обо всех хороших играх, которые считает нужным порекомендовать геймерам, вне зависимости от популярности платформы или жанра в России. Читатели «СИ» с помощью нашего журнала держат руку на пульсе мировой индустрии электронных развлечений, могут легко узнать в лицо именитых разработчиков Японии, США и Европы. Они знают, во что они будут играть завтра, и почему. Времена меняются, и сегодняшняя игровая Россия – неотъемлемая часть игровой Европы. Возможно, пройдет еще одиннадцать лет, и мы напишем, что 2007 год, в свою очередь, стал переломным, поскольку приход PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii позволил консольным проектам занять на российском рынке подобающее место. Но, что бы ни происходило с нашей индустрией, геймеров, желающих знать все о лучших играх, и так становится больше из года в год. Один номер «СИ» сейчас читает в среднем 460 тыс. человек. Каждый экземпляр не раз переходит из рук в руки – его дают посмотреть друзьям, коллегам, однокурсникам. Поэтому мы вправе считать, что тоже вносим посильный вклад в популяризацию достойных игр. И рано или поздно число вас, наших читателей, перевалит за миллион.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



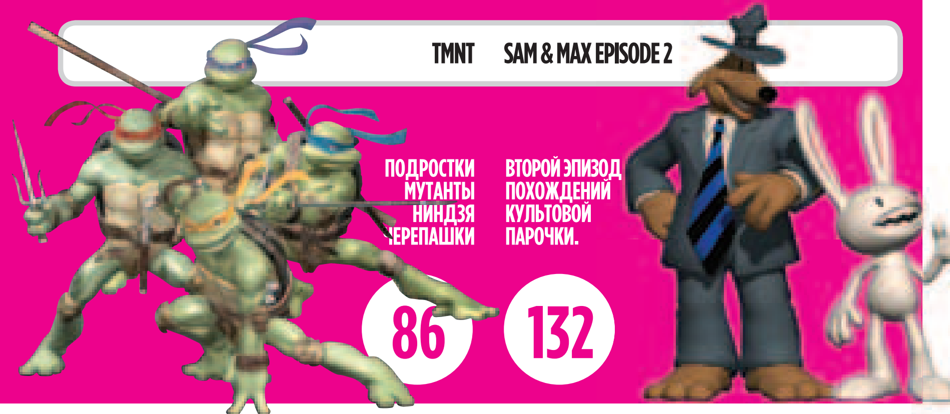
В НОМЕРЕ

Но не проходит и часа, как все патчи установлены, коды введены, и я в предвкушении чуда вхожу в циклопический Темный Портал... и оказываюсь в новом мире Outlands, на вершине огромной платформы, у основания которой кипит непрекращающаяся битва. Отборные силы Альянса и Орды плечом к плечу защищают Портал от натиска нечисти. Взрывы, лязг железа, крики... Посреди людского моря возвышается вражеский генерал – чудовищная тварь ростом до неба и такого уровня, что мне его даже не сообщают. Не ниже семидесятого, значит.

30

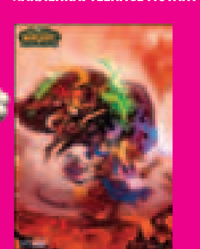
World of Warcraft: The Burning Crusade

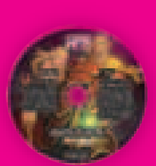
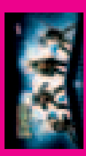
ГРОБ НА ЛАФЕТ – ОН УШЕЛ В ЛИХОЙ ПОХОД!



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE И KINGDOM HEARTS II
НАКЛЕЙКА: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



НОВОСТИ

Стартовая линейка PS3	07
В тени Чернобыля	08
Деньги Билла Гейтса	12
SiN Episodes пришел конец?	14
Grandia Online шевелится	16

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

ПРО ДИСК

Подробное содержание дискового приложения	22

ТЕМА НОМЕРА

World of Warcraft: The Burning Crusade	30
Вселенная Warcraft	38

РЕПОРТАЖ

Три маленькие белые мышки: Визит морской крысы	66

ИНТЕРВЬЮ

Александр Щербаков («Красный Космос»)	44
Натан Ричардсон (EVE Online)	48

СПЕЦ

Лучшие игры 2006 года	50
RTS и время, часть вторая	88
Комбинат по изобретению игрушек	138

ХИТ?!

Crackdown	68

ДЕМО-ТЕСТ

Корсары 3: Сундук мертвеца	74

В РАЗРАБОТКЕ

Crush	76
Понедельник начинается в субботу	78
Aura 2: The Sacred Rings	80
Fenimore Fillmore's Revenge	82
Dark Sector	84
TMNT	86

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	96
Слово команды	97
Встреча с читателями	98
Кросс-обзор	37

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	100
«Зонт раскрылся»	102
«Дом тысячи пикселей»	104
Гостевая колонка (Максим Донских)	106

ХИТ!

Grand Theft Auto: Vice City Stories	108
Destroy All Humans! 2	112
Red Steel	116
Runaway 2: The Dream of the Turtle	120

ОБЗОР

Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	124
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PS2)	126
Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials	127
Scavenger Hunter	128
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine	130
Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy	132

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	134
Новинки от отечественных разработчиков	136

КИБЕРСПОРТ

ESL WC3L Series X	140

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	144
Новости Сети	146
Живой Журнал времен «Супа»	148

ЖЕЛЕЗО

Новости	152
Большой тест видеокарт	154
Must Have – XFX GeForce 7900 GT UDE	159
Минитест Jetbalance JB-491	160

РЕТРО

Артефакт номера	160
Ретроконкурс	161
Breath of Fire 4	162
Space Channel 5	163
Comix Zone	164
Contra	164

КРОСС-КУЛЬТУРА

Bookshelf	168
Widescreen	170
Вселенная «Хищника»	172

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Итоги конкурса Герои	123
Конкурс «Остановите мгновенье!»	166
Конкурс Widescreen	177
Банзай!	178
Обратная связь	184
Конкурс Electronic Arts	188
Анонс следующего номера	190

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2006 ГОДА — СПЕЦ

ПЛАТФОРМЫ, ЖАНРЫ И ОСОБЫЕ НОМИНАЦИИ – 36 ПОВОДОВ ОТМЕТИТЬ ДОСТОЙНЕЙШИЕ ПРОЕКТЫ



50

RTS И ВРЕМЯ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ — СПЕЦ

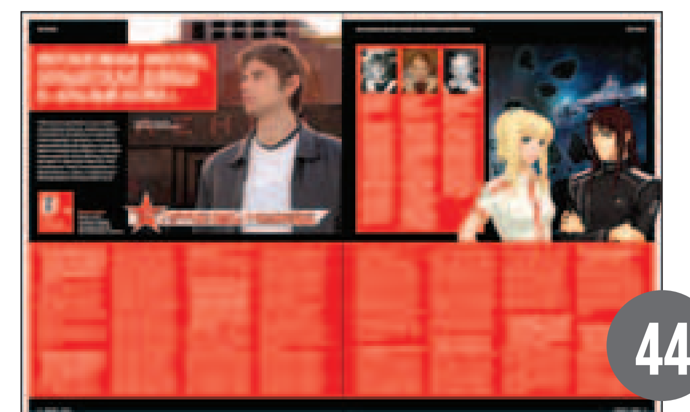
В ПРОДОЛЖЕНИИ ЭПОХАЛЬНОГО ТРУДА РАССМОТРИМ ОТВЕТВЛЕНИЯ ОТ КЛАССИЧЕСКОЙ СХЕМЫ



88

КРАСНЫЙ КОСМОС — ИНТЕРВЬЮ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ РАССУЖДАЕТ О МОДЕ НА АНИМЕ И ИНТЕРАКТИВНЫХ НОВЕЛЛАХ



44

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	«Невада»	29	GAMEX	137
«Технотрейд»	3 обл.	«Ультра»	47	Журнал Game Developer	149
Mail.ru	4 обл.	SoftClub	73	КРИ	151
«Акелла»	5,11,13,7,21	«Бука»	77	Журнал Maxi Tuning	167
Creative	9	Moboland	85	Ред. подписка	169
«Альфа»	15	«Руссобит-М»	103,107,125	Netland	183
«Депо»	17	Gamepost	129,143,165	«РМ-телеком»	185
«1С»	27,75,79,81,83,101,105	Gameland Award	131	Gameland.ru	192



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

CRACKDOWN
ХИТ?!

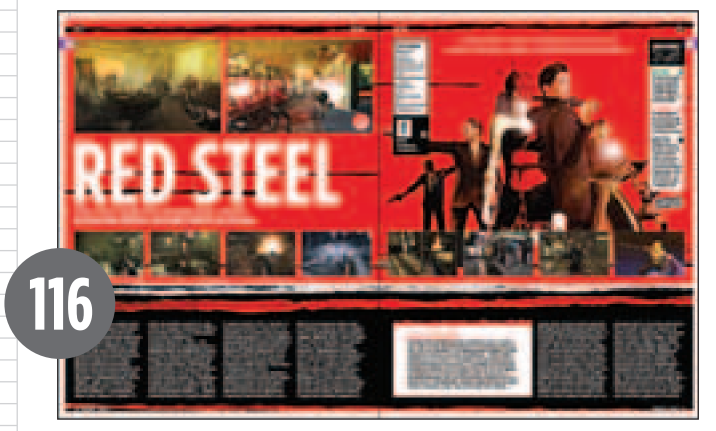
ДЕЛО GRAND THEFT AUTO ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ!



68

RED STEEL
ХИТ!

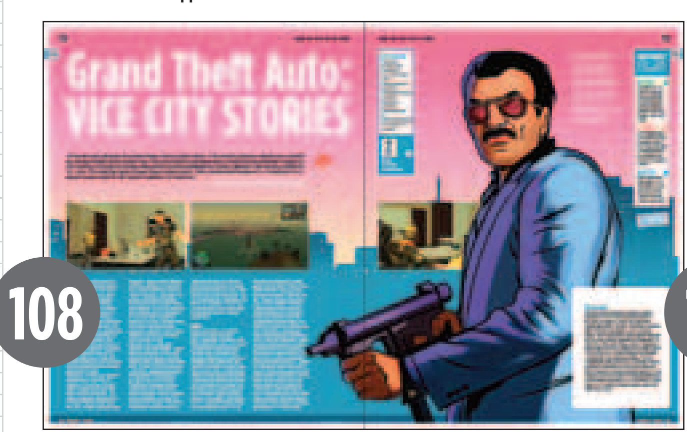
ГАЙДЗИН ПРОТИВ ЯКУДЗЫ



116

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
ХИТ!

ВПЕРВЫЕ НА PSP: БАНДИТО-ГАНГСТЕРИТО НАУЧИЛСЯ ПЛАВАТЬ!



108

PC

Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine	130
Armed Assault	135
Aura 2: The Sacred Rings	80
Crysis	9
Dragonshard: Кристалл всевластья	135
Fenimore Fillmore's Revenge	82
Once Upon A Time in Japan: Earth	6
Panzer Elite Action: Дюны в огне	135
Runaway 2: The Dream of the Turtle	120
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	8
Sam and Max	132
Scavenger Hunter	128
Sid Meier's Civilization 4: Warlords	134
TMNT	86
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8
World of Warcraft: The Burning Crusade	30
Дьявол хочет стадо	136
Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция	136
Корсары 3: Сундук мертвеца	74
Крылья Первой мировой	134
Понедельник начинается в субботу	78
Ядерные твари	136

PLAYSTATION 2

Destroy All Humans! 2	112
God of War 2	9
TMNT	86
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	126

GC

TMNT	86

XBOX

Destroy All Humans! 2	112

GBA

TMNT	86

DS

Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	8
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	124
TMNT	86

PSP

Grand Theft Auto: Vice City Stories	108
TMNT	86
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8
Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials	127

XBOX 360

Colin McRae: DIRT	8
Crackdown	68
Dark Sector	84
Gears of War	8
TMNT	86
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8

PS3

Bladestorm	8
Colin McRae: DIRT	8
Dark Sector	82
Fatal Inertia	8
Final Fantasy XIII	16
Heavenly Sword	14
MotorStorm	14
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8
Versus XIII	16
Virtua Fighter 5	14
Virtua Tennis 3	14
WarHawk	8

Wii

TMNT	86
Necro-Nesia (Escape from Bug Island)	76
Red Steel	116

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
ХИТ!

ПРОДОЛЖЕНИЕ СИМПАТИЧНОГО РИСОВАННОГО КВЕСТА ОТ ИСПАНСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ.



120

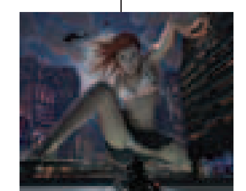


RPG
Акелла
SILVERFALL
Волшебный мир Нельвё уже никогда не будет прежним.
Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам.
Согласие сменяется раздором.
Защитники магии ополчились на строителей машин.
Однако новая опасность поглотит и тех, и других.
Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло.
Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные.
Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь?
Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.
8 самобытных рас на выбор
Необычный и увлекательный сюжет
Прорва побочных квестов!
От выбора стороны зависит облик, экипировка и таланты
Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
Более 100 разновидностей или вовсе невиданных монстров
Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
У героя может быть до 8 спутников, которые механизм под Вашим влиянием
MONTE CRISTO
РЕКЛАМА
© 2006 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла

Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

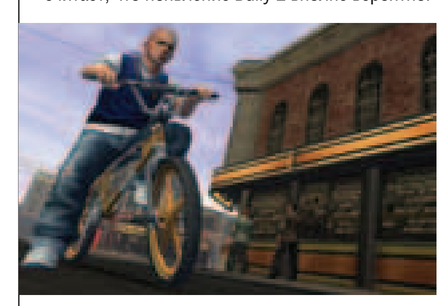
МУЗЕЙ НА ДЕСКТОПЕ



СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ.
1 февраля открылся сайт CGWallpapers.com, который предложит посетителям украсить десктоп творениями известных художников, работающих в технике компьютерной графики. Картины предоставляют такие мастера, как Дэн Уитон (Prince of Persia), Стивен Штальберг (Need for Speed, Tabula Rasa) и Хван Юн Ким (Shaiya: Light and Darkness). В отличие от многочисленных любительских «обойных коллекций» CGWallpapers уважает права авторов: они получают 20% дохода от членских взносов (годичная подписка на сайт составляет $9.95). Любопытствующим предлагается скачать 5 бесплатных обоев или же посмотреть на них в разделе бонусов на нашем диске.

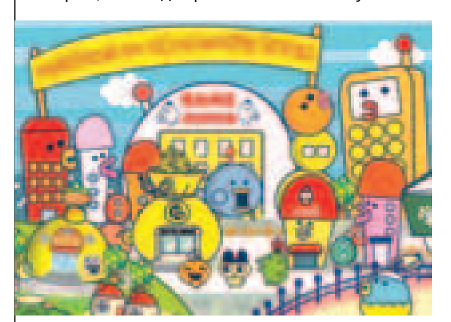
РАЗ BULLY… ДВА BULLY?

МАЙКЛ ПАТЧЕР СКЛОНЕН ВЕРИТЬ В СИКВЕЛ НОВОЙ ИГРЫ ROCKSTAR.
Аналитик Майкл Патчер из компании Wedbush Morgan Securities нашел в себе силы извиниться перед Take-Two за слова о том, что продолжение игры Bully вряд ли когда-нибудь появится на прилавках магазинов. Передумать Майкла заставили высокие оценки в рецензиях на первую часть и, конечно же, то обстоятельство, что Bully уже разошлась тиражом свыше миллиона копий. Под давлением столь убедительных доказательств мистер Патчер сдался: теперь он считает, что появление Bully 2 вполне вероятно.



КАЖДОЙ WII ПО ТАМАГОЧИ

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ NAMCO BANDAI.
Компания Namco Bandai анонсировала игру Tamagotchi Party On! для Nintendo Wii. Очередное пополнение в семействе Tamagotchi представляет собой сборник из полутора десятков веселых мини-игр, в которые рекомендуется играть шумной компанией. Максимальное количество игроков в Party On! будет равно четырем, а выход игры намечен на весну.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Rockstar Games, конечно, не желает обсуждать слухи и предлагает всем остальным этого не делать, но мы просто не можем удержаться от соблазна: по неподтвержденной официальными источниками информации, Rockstar представила на суд американской рейтинговой организации ESRB игру GTA: Vice City Stories в версии для PlayStation 2, о которой от официальных источников мы пока ничего не слышали. Ждем анонса?

В рамках дежурного заявления издательство Eidos сообщило следующее: «Мы рассчитываем, что продажи Just Cause достигнут отметки в один миллион копий. Продолжение Just Cause уже в разработке». То есть, просто анонс. Плохо, что подробностей, списка платформ и даты запуска тоже пока нет.



ЛОВИМ НА СЛОВЕ!

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ BLIZZARD ГОВОРИТ «STARCRAFT» И «DIABLO».

Пока все приличные люди оттаптывали друг другу ноги в очередях за World of Warcraft: The Burning Crusade, в Лондоне кое-кто (не будем показывать пальцем на господина Бассата из компании Blizzard) имел неосторожность упомянуть на людях запретные слова «StarCraft» и «Diablo». Ни о каком официальном анонсе речи нет, Бассат на мероприятии в честь запуска дополнения к WoW всего лишь вслух помечтал, что здорово было бы в ближайшие годы принять участие в таком же шоу, но посвященном выпуску новой части StarCraft или Diablo. После этого в PR-отделе Blizzard наметились весьма необычные тенденции. Специалисты компании по связям с прессой начали бояться журналистов, прятаться от них по туалетам, а в ответ на вопросы, вроде: «Что вы можете сказать о планах Blizzard относительно продолжений Diablo и StarCraft?» – брызгать слезоточивым газом в глаза вопрошающим. В общем, в Blizzard занервничали. Знает ли господин Бассат что-то, чего нам до поры знать не положено, или он просто сболтнул, что в голову пришло? Пока сказать сложно, но Blizzard точно пора сдуть пыль с архивов и вытащить оттуда и StarCraft, и Diablo. И сделать для каждой из них по продолжению, пока изнывающие от затянувшегося ожидания фанаты кого-нибудь не загрызли.



ОДНАЖДЫ В ЯПОНИИ

АНОНСИРОВАН КВЕСТ ПРО САМУРАЕВ И ИСТОРИЮ ЯПОНИИ.

Abborado Studios официально анонсировала игру Once Upon A Time in Japan: Earth для PC – первую из трех запланированных частей сериала, в котором нас ждут рассказы о разных периодах истории Страны восходящего солнца. Once Upon A Time in Japan: Earth – самый настоящий point-and-click квест. Он поведает нам историю самурая, который в военное время оставил клан, чтобы искать мирной жизни для себя и своей семьи. Как уверяют разработчики, при создании игры максимум внимания уделяется качеству и исторической достоверности. Ручной работы графика и анимация (в Abborado Studios вдохновляются работами Уолта Диснея и студии Ghibli), повышенное внимание ко всем деталям геймплея, сюжета и развития персонажей, японская озвучка и «исторически аккуратные» пазлы должны стать визитной карточкой серии. Выход Once Upon A Time in Japan: Earth запланирован на четвертый квартал.



СТАРТОВАЯ ЛИНЕЙКА PS3

ПРОЕКТЫ, КОТОРЫЕ ВЫЙДУТ В ЕВРОПЕ ОДНОВРЕМЕННО С КОНСОЛЬЮ.

Представляем вашему вниманию список проектов, которые будут распространяться одновременно со стартом консоли PlayStation 3 в Европе. Обратите внимание – если в скобках помимо названия издателя игры присутствует слово «Сеть», игру удастся купить не через обычные магазины, а через сетевую лавку PS3.

- Resistance: Fall of Man (SCEE)
- MotorStorm (SCEE)
- Genji: Days of the Blade (SCEE)
- Formula One Championship Edition (SCEE)
- Ridge Racer 7 (SCEE)
- Tekken: Dark Resurrection (SCEE, Сеть)
- Lemmings (SCEE, Сеть)
- Go! Sudoku (SCEE, Сеть)
- Go! Puzzle (SCEE, Сеть)
- Blast Factor (SCEE, Сеть)
- flOw (SCEE, Сеть)
- Super Rub'a'Dub (SCEE, Сеть)
- Call of Duty 3 (Activision)
- Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
- Tony Hawk's Project 8 (Activision)
- Gundam – Target in Sight (Namco Bandai Games)
- Full Auto 2: Battle Lines (Sega)
- Sonic the Hedgehog (Sega)
- Virtua Fighter 5 (Sega)
- Virtua Tennis 3 (Sega)
- World Snooker Championship 2007 (Sega)
- NBA 2K7 (Take-Two)
- NHL 2K7 (Take-Two)
- Blazing Angels Squadrons of WWII (Ubisoft)
- Enchanted Arms (Ubisoft)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (Ubisoft)
- Def Jam: Icon (Electronic Arts)
- Fight Night Round 3 (Electronic Arts)
- NBA Street 4 Homecourt 2007 (Electronic Arts)
- Need for Speed Carbon (Electronic Arts)
- The Godfather: The Don's Edition (Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour 2007 (Electronic Arts)
- Untold Legends: Dark Kingdom (Electronic Arts)
- F.E.A.R. (Vivendi)
- Gripshift (Sony Online Entertainment, Сеть)



НАЗАД В СЕМИДЕСЯТЫЕ

UBISOFT АНОНСИРОВАЛА ПЕРВУЮ ИГРУ ПО ЛИЦЕНЗИИ DRIVER.

Издательство Ubisoft, купившее у Atari лицензию на торговую марку Driver в 2006 году, анонсировало свой первый Driver-проект. И выйдет он, вот ведь чудо, не для консолей нового поколения, а для всеми незаслуженно (или заслуженно?) обижаемой PlayStation Portable. Проект получил название Driver 76 – цифра в его названии указывает на год, в котором происходят события.

В комплекте с игрой поставляются: вагон миссий, выполнять которые можно как пешком, так и на колесах, Нью-Йорк образца 70-х годов прошлого века, соответствующая этому временному периоду музыка и тьма режимов для многопользовательских забав. В качестве вишенки обещают дополнительную «начинку», которую можно будет скачать из Сети. Выход Driver 76 состоится в марте.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

KOEI ТЯНЕТ РЕЗИНУ

BLADESTORM И FATAL INERTIA ВЫЙДУТ ТОЛЬКО ЛЕТОМ. Компания Koei передает привет поклонникам и просит прощения за то, что игры Bladestorm и Fatal Inertia для PlayStation 3 не поступят в продажу в марте, как было обещано ранее. В связи с тем, что разработчикам понадобилось больше времени на доведение проектов до ума, их запуск решено перенести на лето.



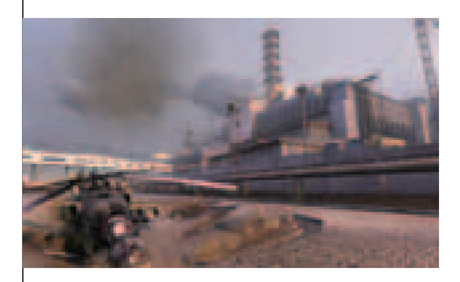
КОЛИН МАКРЭЙ ПРИЕДЕТ ЛЕТОМ

CODEMASTERS ВЫПУСТИТ COLIN MCRAE: DIRT В ИЮНЕ. Британское издательство Codemasters решило выпустить в Европе версии новой части раллийного симулятора Colin McRae: DIRT для PlayStation 3, Xbox 360 и PC одновременно – в июне. Как заявил представитель издательства, команда разработчиков сутками напролет вкалывает, чтобы успеть к намеченному сроку, и ориентируется сейчас на вторую половину первого летнего месяца.



В ТЕНИ ЧЕРНОБЫЛЯ

ОБЪЯВЛЕНА ЕВРОПЕЙСКАЯ ДАТА ЗАПУСКА S.T.A.L.K.E.R.
Британское отделение издательства THQ сообщает о том, что долгострой, широко известный в не менее широких кругах под названием S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, выйдет в Европе 23 марта. Для тех, кто последние годы провел вдали от Интернета и прочих средств массовой информации, сообщаем, что первые упоминания о «Тени Чернобыля» датируются еще 2001 годом. За минувшие с той поры шесть с копейками лет игра обросла уймой различных слухов и стала объектом не очень добрых шуточек по поводу даты релиза. Но разработчикам, кажется, удалось преодолеть все преграды, и «Сталкер» все-таки выйдет. Если, конечно, ее снова не отложат на год-другой.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания GFI заявила о подписании договора с французским издательством Ubisoft о выпуске на территории России, стран СНГ и Балтии локализованной версии тактического экшна Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Выпуск игры в нашей стране должен состояться до конца 2007 года.

Компания Capcom сообщает, что игра Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All для Nintendo DS выйдет на территории Европы в марте. Действие новой игры об адвокате Фениксе Райте будет происходить спустя шесть месяцев после событий, описанных в первой части. Бонусных глав Capcom нам на сей раз не подарит, зато предложит 4 ранее не издававшихся на Западе дела и пикировки с грозной прокуроршей из рода фон Карма.



WARHAWK ПОКА ДЫШИТ

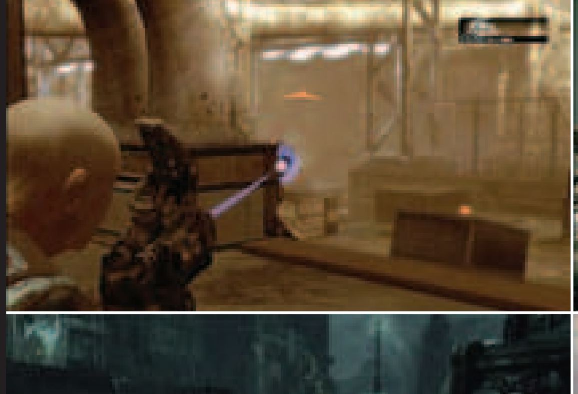
SONY ОПРОВЕРГАЕТ СЛУХИ О ПРОБЛЕМАХ ПРОЕКТА.

Компания Sony решительно отвергает все слухи, что из-за технических трудностей WarHawk для PlayStation 3 может быть заморожена, отложена или вовсе отменена и выброшена на помойку. По словам представителей SCE, «леталка» с поддержкой tilt-сенсоров геймпада PS3 все еще находится в разработке и не собирается склеивать ласты. Более того, Sony готова показать игру публике уже в самом ближайшем будущем, чтобы пессимисты могли лично убедиться, как далеко продвинулись разработчики. Также Sony грозится вот-вот обнародовать новую дату запуска WarHawk. Ранее обещалось, что до Японии проект доберется в третьем квартале, а о западном релизе и вовсе речь не заходила.

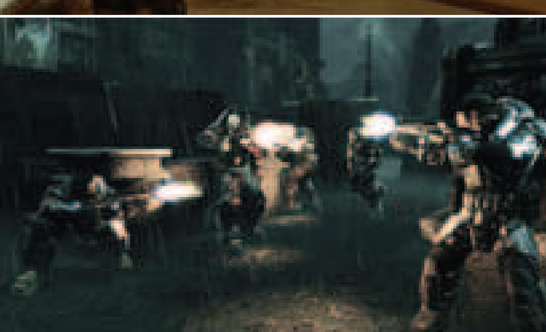
3 МИЛЛИОНА – ЭТО МНОГО

MICROSOFT СООБЩАЕТ О НОВЫХ ДОСТИЖЕНИЯХ GEARS OF WAR.

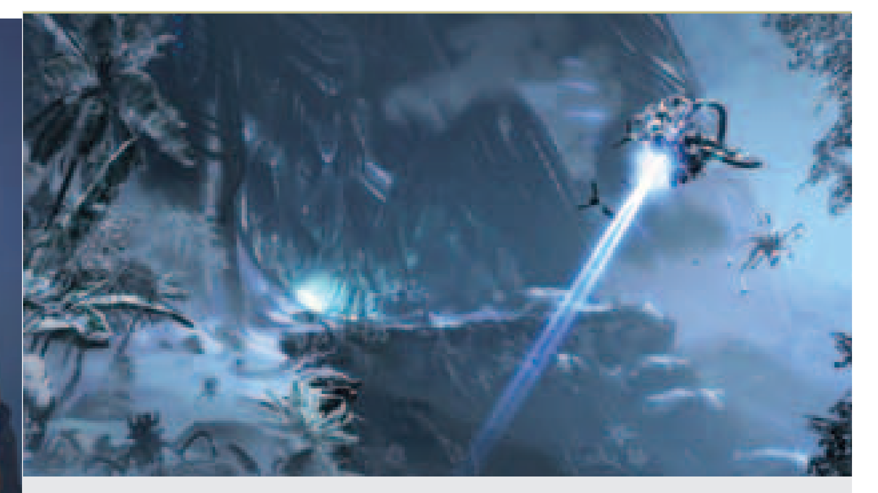
Шутер Gears of War не нуждается в особых представлениях и без всяких напоминаний со стороны Microsoft признан замечательной игрой. Что не мешает корпорации Билла Гейтса исправно снабжать прессу новыми поводами приласкать детище Epic Games. А вот и самая свежая из таких новостей: продажи Gears of War по всему миру превысили отметку в три миллиона копий. То есть, почти каждый третий из обладателей Xbox 360 уже показал кровожадным локустам, куда уходят на зимовку раки. На этом, кстати, список достижений знаменитого шутера не заканчивается. Gears of War продолжает удерживать первое место по популярности в службе Xbox Live, а количество скачанных из Сети GeoW-материалов равно полутора миллионам. Одни только бесплатные мультиплеерные карты Old Bones и Raven Down были скачаны геймерами 750 тысяч раз. К какой мысли плавно подводят нас все эти большие цифры? К очень простой – если кто-то еще сомневается, что в будущем Gears of War обзаведется продолжением (и, скорее всего, не одним), пора бы ему пересмотреть свое мнение.











CRYSIS В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

EA ОТРИЦАЕТ ИНФОРМАЦИЮ О РАЗРАБОТКЕ ВЕРСИИ ДЛЯ X360.

Издательство Electronic Arts вновь выступило с опровержением слухов, что шутер Crysis находится в разработке не только для PC, но и для консоли Xbox 360. Поводом для этого послужили упоминания о версии игры для X360 на шоу CES, которые быстро расползлись по Сети и породили кучу сплетен и кривотолков. Как сообщают представители EA, любая информация о консольных версиях Crysis – не более чем трёп и болтовня; разработчики из компании Crytek сейчас работают только над компьютерным вариантом игры, который выйдет позже в нынешнем году.
Здесь хочется в очередной раз вспомнить, что дыма без огня не бывает. Тем более что это уже не первый случай, когда EA приходится защищаться от жаждущих Crysis обладателей консолей. В прошлом году о возможности адаптировать игру для PlayStation 3 и Xbox 360 говорили представители самой Crytek, так что с технической точки зрения это вполне возможно. А значит, появление Crysis на консолях от Microsoft и Sony (быть может, в несколько «урезанном» виде?) – вопрос только времени и желания разработчика с издателем.

ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я БОГ ВОЙНЫ

GOD OF WAR II НЕ ЗА ГОРАМИ, РАЗРАБОТЧИКИ ГОТОВЯТ ДЕМО-ВЕРСИЮ.

Принимающий участие в разработке игры God of War II для консоли PlayStation 2 Кори Барлог через сетевой блог сообщил, что работы над ней вплотную приблизились к завершению. Более того, команда разработчиков намерена выпустить демо-версию игры, чтобы геймеры своими глазами увидели, насколько похорошел и озлобился миляга Кратос со времен первой части. Увы, обитателей PAL-территорий это не касается. Мистер Барлог отметил, что, к его огромной досаде, разработчики никак не успеют подготовить демо игры сразу в NTSC- и PAL-версиях, а значит, Европа (а вместе с ней мы и австралийцы) благополучно «пролетает» мимо раннего знакомства с GoWII.
Но сожалений горьких по этому поводу у нас все равно нет. God of War II – один из последних заметных проектов исключительно для стареющей консоли Sony – выйдет на территории Европы уже в апреле, а значит, ждать осталось совсем недолго.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

СТО ТЫСЯЧ HD-DVD

ДАННЫЕ О ПРОДАЖАХ НОВОГО УСТРОЙСТВА ОТ MICROSOFT.

Согласно отчету NPD Group, к концу прошлого года в Северной Америке продано около ста тысяч HD-DVD-приводов для консоли Xbox 360. Устройство, поступившее на прилавки магазинов в ноябре, в первый месяц продаж разошлось в количестве 42 тысяч, а в декабре геймеры расхватали еще 50 тысяч. К сожалению, британское отделение Microsoft пока не пожелало делиться результатами продаж привода в Великобритании.



УСПЕХИ WII

3.19 МИЛЛИОНА ПРИСТАВОК УЖЕ В РУКАХ СЧАСТЛИВЫХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

Компания Nintendo подвела итоги 2006 года и объявила, что из четырех миллионов произведенных консолей Wii раскуплено 3.19 млн. Также в «Большой N» решили считать удачным запуск онлайновой службы Virtual Console, и на то есть все основания. К концу января общее количество скачанных оттуда игр достигло отметки в полтора миллиона. При этом количество подключенных к Сети Wii равнялось 1.4 млн.

Что касается игр, о них в Nintendo болтали меньше, но все же кое-какие любопытные данные выложили: из числа выпущенных для Wii игр три уже вплотную приблизились или даже преодолели отметку в один миллион проданных копий.

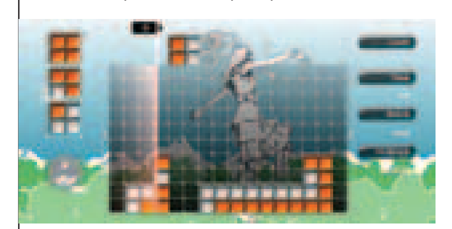


ПОРА В ТЯЖЕЛОВЕСЫ?

МАКСИМАЛЬНЫЙ ОБЪЕМ ИГР ДЛЯ СЕРВИСА XBOX LIVE ARCADE МОЖЕТ БЫТЬ УВЕЛИЧЕН.

Корпорация Microsoft отказалась комментировать слухи, будто предельный размер игр для службы Xbox Live Arcade вскоре составит 250 или даже 450 мегабайт. В то же время представители MS отметили, что изменят стандарт, если в этом будут заинтересованы пользователи.

Напомним, что сейчас максимальным является объем в 50 мегабайт. Такое ограничение заставляет разработчиков изворачиваться и хитрить. Так, при создании Lumines Live Тецуя Мидзугути не уложился в рамки: игра вышла в весьма урезанном виде, но с набором дополнений, которые можно приобрести отдельно.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Nintendo сообщает, что продажи игр для Nintendo DS высоки как никогда. За первые 9 месяцев нынешнего финансового года (то есть, за период с марта по декабрь 2006) сразу 13 игр для двухэкранной консоли разошлись тиражом свыше миллиона копий. Также сообщается, что количество пользователей Nintendo Wi-Fi Connection сейчас превышает 3.5 млн. человек.

В связи с появлением подробностей о запуске PS3 в Европе, неплохо было бы услышать, что думают об этом разработчики. Но, увы, все они как один отказываются общаться, ссылаясь на договоренность с Sony, и предлагают обращаться за пояснениями в ее европейское отделение. То есть, у них там как в сицилийской мафии: круговая порука и никто никого не сдает.



PS3 В ЕВРОПЕ

ЦЕНА И ДАТА ЗАПУСКА ПЛАТФОРМЫ ОТ SONY В НАШЕМ РЕГИОНЕ.

Компания Sony (наконец-то!) объявила точную дату запуска и цену игровой системы PlayStation 3 в Европе. Итак, долгожданная черная коробка приедет к нам 23 марта и будет продаваться по цене в 425 британских фунтов или, если вам так удобнее, 599 евро. При этом речь идет только о запуске версии с жестким диском на 60 GB. «Урезанный» вариант с 20 GB появится у нас лишь при условии, что на него будет большой спрос. То есть, любители сэкономить сотню-другую долларов могут начинать рыдать, рвать волосы от гнева и строчить петиции в попытках «поднять спрос».

Памятуя о дефиците PlayStation 3 во время запуска в Америке и Японии (в Sony это, кстати, называют не дефицитом, а «оглушительным успехом»), спешим сообщить, что к европейскому старту платформы подготовлено не менее миллиона приставок, триста тысяч из которых достанутся крупнейшему в Европе рынку – британскому.

КАБЕЛЬ, КАБЕЛЬ, ЕЩЕ КАБЕЛЬ...

ЧТО ПОЧЕМ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ PLAYSTATION 3.

Одновременно с информацией о европейском запуске PlayStation 3 появились данные и о стоимости дополнительных устройств для этой системы. Добавочный геймпад Sixaxis обойдется любителям дружных посиделок за приставкой в 35 британских фунтов. За второй пульт Blu-Ray remote control (интересно, кому он может понадобиться?) придется выложить еще 18 фунтов. И на этом, собственно, список контроллеров заканчивается и начинается список кабелей для подключения PlayStation 3 к телевизору. Покупка HDMI-кабеля обойдется в 18 фунтов, AV-кабель будет стоить те же 18 фунтов, равно как и компонентный AV-кабель. S-Video можно будет приобрести за 12 чуждых российскому гражданину британских денег.

Само собой, вся эта связка шнуров и геймпад с пультом будут доступны обитателям цивилизованных стран одновременно с самой консолью – начиная с 23 марта.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ДЕНЬГИ БИЛЛА ГЕЙТСА

MICROSOFT ПРОДОЛЖАЕТ ТЕРЯТЬ ДЕНЬГИ НА «РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОМ» ПОДРАЗДЕЛЕНИИ.

Microsoft опубликовала финансовый отчет за второй квартал текущего финансового года, завершившийся для компании 31 декабря. Картинка для Билла Гейтса и его коллег складывается привычная – подразделение Entertainment and Devices, в которое входит и игровая система Xbox 360, несет убытки, которые на этот раз составили около 290 миллионов долларов. При этом сама консоль ничуть не виновата, даже наоборот – высокие продажи Xbox 360 и шутера Gears of War способствовали поднятию валового дохода компании. А виновником убытков стал медиаплеер Zune, на продвижение которого Microsoft в конце прошлого года выкинула уйму денег. Все происходящее вполне укладывается в прогнозы компании. Напомним, что Microsoft собирается сделать Entertainment and Devices прибыльным начиная с лета.



NINTENDO НА ВОЛНЕ УСПЕХА

ДОХОДЫ КОМПАНИИ ПРОДОЛЖАЮТ РАСТИ, КАК НА ДРОЖЖАХ.

Компания Nintendo в последнее время купается не только в лучах славы, но и в океане денег, что лишний раз подтверждает финансовый отчет компании за первые девять месяцев текущего финансового года. Согласно ему, валовой доход компании составляет почти шесть миллиардов долларов, в то время как чистая прибыль равна 1.09 миллиарда. Разумеется, ключевую роль в этом сыграла консоль Nintendo DS, разошедшаяся за отчетные 9 месяцев в количестве почти 19 миллионов штук. Свою лепту внесли и игры – 19 проектов Nintendo добрались до статуса «платиновых» с продажами выше миллиона каждая.

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ – ЭТО ИЗВРАЩЕНИЕ!

ГЛАВА КАТОЛИЧЕСКОЙ ЦЕРКВИ НЕГОДУЕТ.

Вслед за политиками, страдающими шизофренией адвокатами и прочими сомнительными личностями на игры ополчился глава католической церкви Папа Бенедикт XVI. В ежегодном обращении, посвященном на этот раз пагубному влиянию развлекательных проектов на умы подрастающей паствы, Его Святейшество заявил, что продукты, которые ради забавы демонстрируют жестокость и антисоциальное поведение, есть извращение, особенно в тех случаях, когда они (речь идет об анимационных фильмах и играх) ориентированы на детей и подростков. Интересно, а смог бы Бенедикт XVI назвать хоть один такой проект? Особенно если помнить, что процедуру рейтингования проходит любая игра и любой фильм, попадающие на прилавки?

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Создатели компьютерной стратегии про динозавров ParaWorld из немецкой компании SEK прекратили работу. Несмотря на то, что ParaWorld была благодушно встречена прессой, ее продажи оказались недостаточно высоки, чтобы поддержать разработчиков на плаву.

Евросоюз изучает возможность создания унифицированной системы рейтингования, чтобы ограничить продажу жестоких игр юным геймерам и обязать все страны ЕС следовать в этом отношении минимальным стандартам. Инициаторами поисков стали вездесущие немецкие политики, которые решили, что «защита детей не знает границ», и полезли спасать младенцев в соседних государствах.



ПЛАЗМЕННЫЕ ПАНЕЛИ

DVD EXPERT ПОСОВЕТУЕТ ПЛАЗМЕННУЮ ПАНЕЛЬ ДЛЯ XBOX 360 И PS3.

Несмотря на наступление ЖК-панелей, плазменные телевизоры по-прежнему пользуются популярностью. Среди весомых доводов – более «кинематографичное», чем у ЖК, изображение, а также высокая яркость и контрастность, не падающие с углом обзора. В февральском выпуске журнала «DVD Expert» опубликован мегатест плазменных панелей самого ходового размера – 42 дюйма. Отбор моделей для теста происходил по двум основным критериям – стоимость до психологической отметки 100 тысяч рублей и разрешение матрицы не ниже 1024x768 точек.
В этом же номере эксперты журнала сравнивают качество передачи видео между классическим компонентным подключением и новомодным цифровым HDMI. Казалось бы, цифровое подключение обеспечит передачу сигнала «без потерь». Тем не менее, это утверждение на практике таит немало «подводных камней», начиная от алгоритмов масштабирования видеосигнала вплоть до особенностей реализации схем в конкретных моделях аппаратов.

НАША СТРАТЕГИЯ БЕЗУПРЕЧНА!

БИЛЛ ГЕЙТС ДОВОЛЕН ТЕМ, КАК ОБСТОЯТ ДЕЛА С XBOX 360.

Глава корпорации Microsoft Билл Гейтс заявил, что с его точки зрения дела консоли Xbox 360 обстоят прекрасно, а стратегия ее продвижения на рынок работает безупречно. Для наглядности мистер Гейтс привел в качестве примера первую Xbox. «Наша система была на 20 процентов лучше, чем консоли конкурентов, но это не имело никакого значения. Мы опоздали с запуском на год. Мы создали самую крупногабаритную систему на рынке. Мы просили за нее слишком дорого. И у нас были не самые лучшие игры», – занимается самобичеванием Билл.
«В случае с Xbox 360 мы решили изменить дело – поменяться местами с Sony. Мы хотели получить менее габаритную и более дешевую систему, которую можно развивать с помощью наших сильных качеств – софта, инструментов разработки и сетевой поддержки. Мы хотели, чтобы на нашей платформе выходило больше хороших игр. Всего этого мы добились».
После самовосхваления Гейтс перешел к традиционному для индустрии занятию – раздаче пинков конкурентам. Nintendo получила по лбу и за контроллер («если вы проводите за какой-то игрой много времени, насколько точный и послушный геймпад вы предпочтете?»), и за политику в отношении сетевых игр («хотите играть по Сети – купите Xbox!»). Sony же досталось за ее гордость – процессор CELL, к созданию которого мистер Гейтс подошел бы совсем иным образом.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

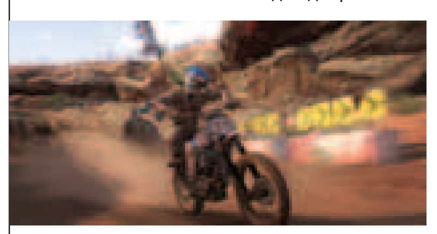
ИГРЫ СТАНУТ ЛУЧШЕ

«ВОЗМОЖНОСТИ PLAYSTATION 3 ОГРОМНЫ!» – ГОВОРИТ ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ NINJA THEORY.
Майк Болл (не путать с Уве) из студии Ninja Theory поделился впечатлениями от работы с PlayStation 3, которые он приобрел, создавая игру Heavenly Sword для этой платформы. Как говорит Майк, PS3 – система очень необычная и приятная в работе, а ее возможности поражают воображение. В ближайшие несколько лет, когда разработчики продолжат осваивать новое «железо» от Sony, нас ждет постоянный рост качества игр – считает мистер Болл.
Что касается его собственной игры Heavenly Sword, она, увы и ах, не попала в launch-список проектов для PlayStation 3, но предполагается, что ее поступление в продажу состоится уже в первом полугодии 2007 года.

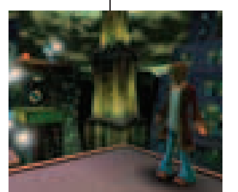


МЫ ЖДАЛИ НЕ ЗРЯ

ЗАДЕРЖКА ЗАПУСКА СЫГРАЛА НАМ НА РУКУ?
Глава Sports Interactive Майлс Якобсон всерьез считает, что пятимесячная задержка с запуском PlayStation 3 в Европе пошла геймерам на пользу – они получат уйму прекрасных игр, и им будет, из чего выбирать. При этом Майлс особо отмечает MotorStorm, Virtua Fighter 5 и Virtua Tennis 3. Мы с ним спорить не хотим, и не будем говорить, что львиная доля из этой «уймы прекрасных игр» уже сто лет как доступна владельцам Xbox 360, PC и черт знает чего еще. И все, кто действительно хотел поиграть в Oblivion или Call of Duty 3, уже это сделали. И про то, что пять месяцев мучительного ожидания были той еще пыткой, тоже ничего не скажем. Мы сегодня добрые.



PSP ПРЕКРАСНА!



РУКОВОДИТЕЛЬ KUJU BRIGHTON В ВОСТОРГЕ ОТ ХЕНДХЕЛДА SONY.
Глава студии Kuju Brighton Эд Дэли свято верит, что карманная консоль PlayStation Portable идеально подходит для нового пазл-платформера Crush, анонсированного на днях. Разрабатываемую Kuju игру издаст летом компания Sega. Если верить Эду, Crush – далеко не единственная игра его команды для PSP. «Мы по-настоящему наслаждаемся работой с консолью от Sony и держим в уме тонну идей, которые можно было бы на ней реализовать», – соловьем заливается руководитель Kuju.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Добровольно связавший себя обетом молчания Питер Мулине готов наконец поведать нам некий Большой (очень большой) Секрет о находящейся в разработке игре Fable 2. Речь идет о некой функции, которую мы никак не ожидали там увидеть. Сделать тайное явным Питер обещает в марте на шабаше всех разработчиков игр: Game Developers Conference.

В конце прошлого года, пока вы покупали подарки близким, издательство Activision зарегистрировало пару торговых марок, связанных с играми, – Guitar Villain и Drum Villain. Комментариев от компании дождаться, само собой, не удалось, но не надо быть самым умным аналитиком во вселенной, чтобы заподозрить Activision в подготовке к запуску новых музыкальных игр.



CELLIUS

NAMCO BANDAI И SONY СОВМЕСТНО ОСНОВАЛИ НОВУЮ КОМПАНИЮ.

Компании Namco Bandai Games и Sony Computer Entertainment объявили об основании нового совместного предприятия с говорящим названием Cellius. Предполагается, что Cellius будет работать не только над развитием игрового направления (здесь речь идет в первую очередь о консоли PlayStation 3, «сердцем» которой является процессор CELL), но и займется другими (еще не выпущенными) устройствами Sony, которые используют все тот же CELL.
Сообщается, что впервые идея создания Cellius была высказана на встрече руководителей Namco Bandai и Sony прошлым летом. 51 процент от капитала новой компании вложит Namco Bandai, а SCE, соответственно, достанутся 49 процентов. Президентом Cellius назначен Исао Накамура, ранее работавший для Namco Bandai над играми серии MotoGP. Тремя директорами компании избраны Син Унодзава из Namco Bandai, а также Кен Кутараги и Акира Сато из SCE.

SIN EPISODES ПРИШЕЛ КОНЕЦ?

RITUAL ENTERTAINMENT ПЕРЕБРАЛАСЬ ПОД КРЫЛО MUMBOJUMBO.

Несмотря на недавние заявления руководства Ritual Entertainment, что студия в будущем сохранит независимость, на днях она была приобретена компанией со смешным названием MumboJumbo. И результаты сделки, прямо скажем, не заставили себя долго ждать.
MumboJumbo основана Роном Димантом, ранее работавшим все в той же Ritual, а в 2001 году покинувшем компанию, чтобы заняться производством игр для так называемой «казуальной» аудитории. Сразу после приобретения Ritual MumboJumbo крепко стукнула по носу фанатов сериала SiN Episodes. В заявлении компании говорится, что разработчики «Эпизодов» отныне в первую очередь будут помогать материнской компании укрепляться на рынке казуальных игр. MumboJumbo с точки зрения бизнеса невыгодно позволять сотрудникам заниматься всякой чушью, вроде шутеров, доставляемых к игрокам по кусочкам. При этом представители MumboJumbo особо отмечают, что они не закрывают перед Ritual двери в другие жанры и не заставляют ее сосредоточиться именно на casual-играх. Просто отныне для компании на первом месте – дело партии, а все развлечения (девочки, пляжи, SiN Episodes) – только на втором.



www.zifry.ru

ЦИFРЫ МАГАЗИНЫ ЦИФРОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

МОСКВА тел. (495) 589-7638

- **ТЦ «Горбушкин Двор»**
  Багратионовский проезд д.7
  м. Багратионовская
- **ТЦ «ЧЕРЕМУШКИ»**
  ул. Профсоюзная д. 56
  м. Новые Черемушки

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ тел. (812) 320-8080

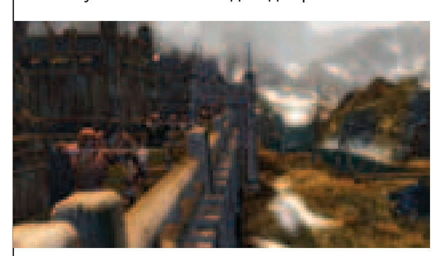
- Левашовский пр. 12
- Московский пр. 109
- Ленинский пр. 138
- Энгельса пр. 27
- Бизнес Центр «ЭВРИКА»
- ТЦ «РУМБА»
- ТЦ «ON»
- ТЦ «МИЛЛЕР-ЦЕНТР»
- ТЦ «ГРАНД-КАНЬОН»



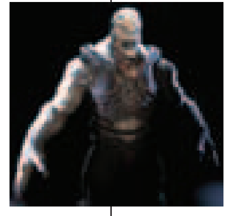
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВЫ КОНАНА НЕ ВИДЕЛИ?

MMORPG AGE OF CONAN БЛАГОПОЛУЧНО ОТЛОЖЕНА.
В это почти невозможно поверить, но претенциозная многопользовательская RPG Age of Conan: Hyborean Adventures не начнет переманивать клиентов у Blizzard и World of Warcraft ближайшей весной, как нам ранее обещали ее разработчики. Она вообще ничего и ни у кого не отберет аж до 30 октября – именно на эту дату перенесен запуск игры. Создатели MMO-Конана клянутся, что дополнительные месяцы потратят не на посещение теплых островов и общение с очаровательными аборигенками, а на труд во благо Крома и всех геймеров. Мы верим, чего уж там. Мы сегодня добрые.



ОНИ КУПИЛИ СЛОНА



SQUARE ENIX ПРИОБРЕЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА UNREAL ENGINE 3.
Компания Square Enix продолжает снабжать поклонников настораживающими новостями: оказывается, она под шумок прикупила лицензию на движок Unreal Engine 3 от компании Epic Games. Этот «мотор» уже приобрел широкую известность у играющей публики – именно на нем «строятся» некоторые многообещающие проекты для консолей нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360, а также для персональных компьютеров.
Стоит отметить, что в Square Enix сейчас работают над собственным движком– White Engine. Он будет использоваться в Final Fantasy XIII и Versus XIII, а также, вероятно, и в других проектах компании для PlayStation 3. Для каких нужд японцам понадобился еще и UE3, не сообщается.

ЕЩЕ ПО РИМЕЙКУ?

FINAL FANTASY I & II ВЫЙДУТ НА PSP.
Если приличные люди отмечают юбилеи, лежа лицом в салате, то компания Square Enix предпочитает зарабатывать деньги. Вот и двадцатую годовщину существования сериала Final Fantasy ушлые японцы решили отметить ударным трудом, выпустив для владельцев PlayStation Portable обновленные версии первой и второй «Финалок». В качестве бонусов любители ретро-классики получат дополнительные подземелья (одолженные у GBA-версий FF I & II) и графику, приспособленную для экрана PSP. Распространять игры, вот ведь свинство, Square Enix собирается по отдельности, а их выход в Японии состоится до конца нынешнего года.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Неугомонная Square Enix (посчитайте, сколько раз на этой странице упоминается название компании) сообщает, что в грядущем релизе Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou для PSP найдется место одной новой профессии – Dark Knight. Также ожидается появление там персонажа Final Fantasy XII Балтье.

Компании Square Enix и NHN Japan совместно анонсировали новую компьютерную MMORPG под названием Concerto Gate. Духовная наследница Cross Gate (Enix, 2001 год, пользовалась популярностью в Китае и на Тайване) сейчас проходит первое закрытое бета-тестирование, а в свободное плавание отправится ближе к концу весны.



БУДЕМ СЧАСТЛИВЫ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ SQUARE ENIX – О ПЛАНАХ НА БЛИЖАЙШИЙ ГОД.



Представители компании Square Enix, Синдзи Хасимото и Тецуя Номура объявили о планах на 2007 календарный год. Хасимото-сан был возмутительно счастлив и полыхал жизнелюбием: в горячке единения с миром он заявил, что в новом году Square Enix сделает владельцев консоли PlayStation Portable счастливыми (нам уже страшно). Сделает она это привычным способом – выпуском римейков, подражаний и побочных версий игр сериала Final Fantasy. Так, владельцев PSP (которую, да не обидятся на нас Филипп Киркоров и Каз Хираи, пора уже переименовывать в «Королеву римейков») в ближайшие месяцы ожидает знакомство с Crisis Core: Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou и Final Fantasy I и II (читайте об этих двух проектах по соседству). А может, и не ожидает, если у Square Enix что-то не заладится.
Что касается папочки Kingdom Hearts, он в нынешнем году собирается осчастливить нас пятью новыми проектами. Четыре из них – Kingdom Hearts II Final Mix + для PlayStation 2, Subarashiki no Sekai для DS, Crisis Core: Final Fantasy VII для PlayStation Portable и Final Fantasy VII: Advent Children Complete – уже анонсированы, а один пока публике неизвестен. Если вы думаете, что под таинственным пятым проектом подразумевается Final Fantasy XIII, вынуждены огорчить – Тецуя Номура ясно дал понять, что до 2008 года мечтать об этой игре не могут даже японцы. А потом (это уже не слова Номуры, а наши пессимистичные домыслы) Square Enix будет полгода готовить ее к западному релизу. И чего мы все не родились японцами?



GRANDIA ONLINE ШЕВЕЛИТСЯ

ГЛАВА GUNGHO ONLINE О СТАРОДАВНЕМ ПРОЕКТЕ GAMEARTS.

Президент компании GungHo Online Кадзуки Морисита в одном из интервью рассказал публике, что стряслось с компьютерной MMORPG Grandia Online, впервые представленной на Tokyo Game Show 2005, а впоследствии благополучно забытой. Как оказалось, проект не мертв – владеющая GameArts (командой, которая изначально занималась разработкой Grandia Online) компания GungHo занялась его капитальной переработкой. Хотя основная идея и дизайн остались в неприкосновенности, господин Морисита принял решение поменять дизайн персонажей и графику, чтобы «сделать игру более онлайн-ориентированной и способной побороться за теплое место на рынке сетевых RPG».
Что касается слухов о возможном выпуске Grandia Online для консолей, глава GungHo пока таких планов не строит. Но он отметил, что ему нравятся и Wii, и PlayStation 3 (заметьте, ни слова об Xbox 360); последняя, с ее жестким диском и высокими техническими характеристиками, прекрасно подходит для создания MMORPG.





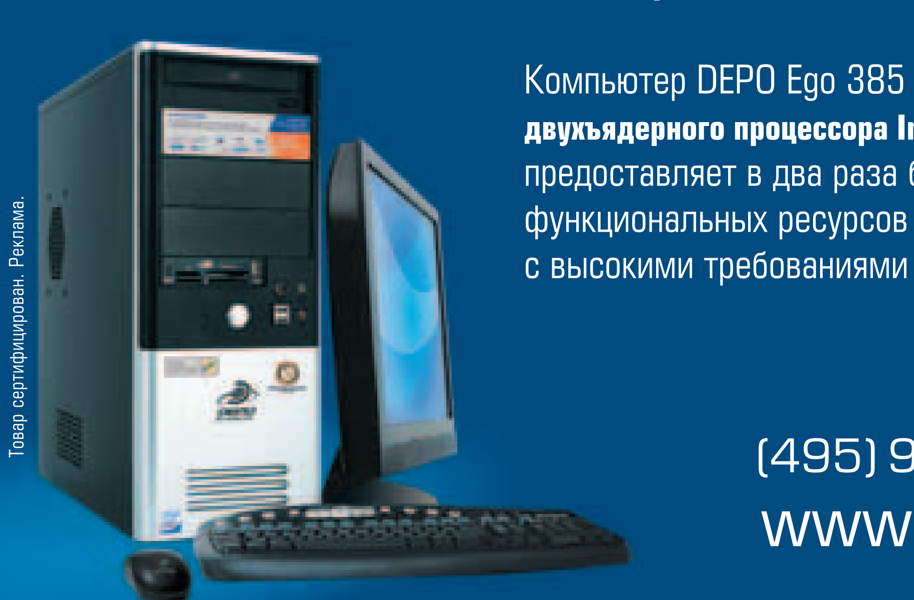
МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Только настоящие фанаты своего дела могут делать российские компьютеры мирового уровня!





Возможности, которым завидуют…



Компьютер DEPO Ego 385 DHR на базе **двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo** предоставляет в два раза больше многофункциональных ресурсов для приложений с высокими требованиями и мультимедиа.

(495) 969-22-00

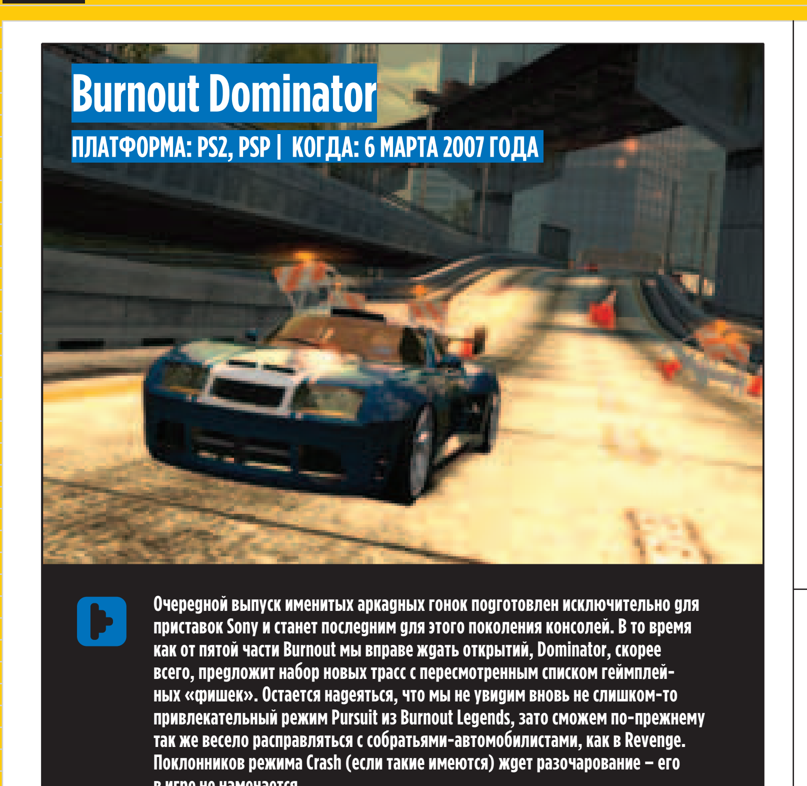
www.depo.ru



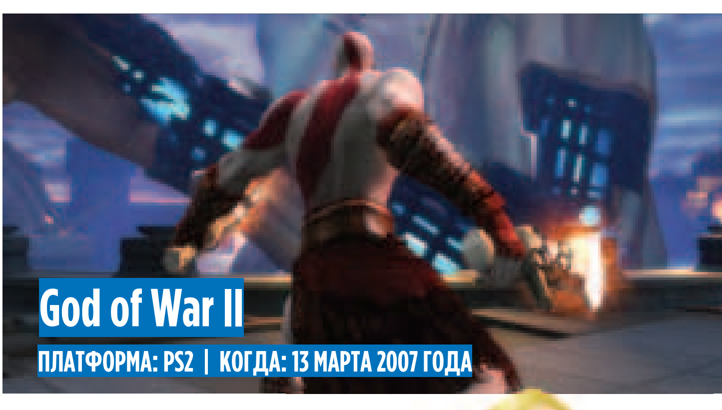
Два ядра.
Делай больше.

Burnout Dominator

ПЛАТФОРМА: PS2, PSP | КОГДА: 6 МАРТА 2007 ГОДА



Очередной выпуск именитых аркадных гонок подготовлен исключительно для приставок Sony и станет последним для этого поколения консолей. В то время как от пятой части Burnout мы вправе ждать открытий, Dominator, скорее всего, предложит набор новых трасс с пересмотренным списком геймплейных «фишек». Остается надеяться, что мы не увидим вновь не слишком-то привлекательный режим Pursuit из Burnout Legends, зато сможем по-прежнему так же весело расправляться с собратьями-автомобилистами, как в Revenge. Поклонников режима Crash (если такие имеются) ждет разочарование – его в игре не намечается.



God of War II

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 13 МАРТА 2007 ГОДА

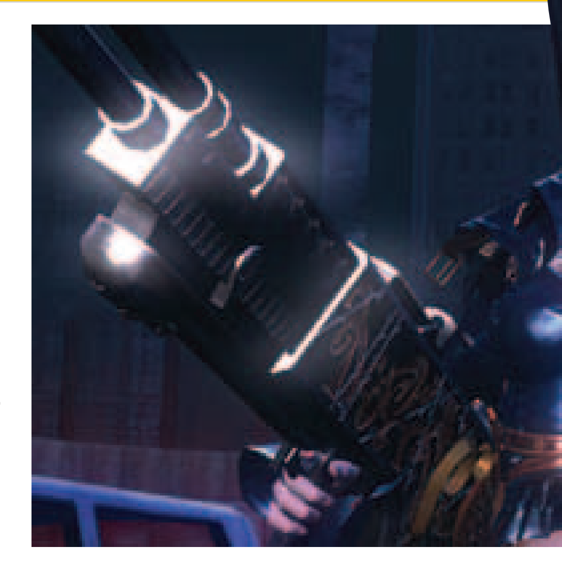
Dancing Stage SuperNOVA

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 2 МАРТА 2007 ГОДА



График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	16.02	ArmA: Armed Assault	505 Game Street	Европа
	16.02	Robin Hood Quest	Oxygen	Европа
	16.02	Supreme Commander	THQ	Европа
	16.02	Tortuga: Two Shadows	Ascaron	Европа
	19.02	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
	19.02	War Front: Turning Point	CDV Software	США
✓	22.02	Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die!	GameTap	США
✔	23.02	Resident Evil 4	Ubisoft	Европа
✓	26.02	Jade Empire: Special Edition	2K Games	Европа
	01.03	Heart of Empire: Rome	Paradox	США
✓	02.03	Silverfall	Koch Media	Европа
✓	02.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	02.03	The Sims 2 Seasons	Electronic Arts	Европа
✓	02.03	Titan Quest: Immortal Throne	THQ	Европа
✓	02.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа
	06.03	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
✔	06.03	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США
✔	06.03	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	США
	09.03	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ascaron	Европа
	13.03	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	США

PLAYSTATION 2

✔	16.02	God Hand	Capcom	Европа
✓	16.02	Lumines Plus	Buena Vista	Европа
	16.02	Robin Hood Quest	Oxygen	Европа
	23.02	Capcom Classics Collection vol. 2	Capcom	Европа
✔	23.02	Final Fantasy XII	Square Enix	Европа
	23.02	Ghost Rider	2K Games	Европа
✓	23.02	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Ghostlight	Европа
	23.02	WWII: Battle Over Europe	Midas	Европа
	27.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	США
	02.03	Dancing Stage: SuperNOVA	Konami	Европа
✓	02.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	02.03	The Red Star	Take Two	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
✓	06.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	США
✔	13.03	God of War II	SCEA	США

PLAYSTATION 3

✓	20.02	Virtua Fighter 5	Sega	США
	27.02	Formula One Championship Edition	SCEA	США
✓	06.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	США
	06.03	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
✓	06.03	MotorStorm	SCEA	США
	06.03	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	США
	13.03	F.E.A.R.	Vivendi	США
✓	13.03	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	США

Wii

✓	16.02	Excite Truck	Nintendo	Европа
✓	27.02	Sonic and the Secret Rings	Sega	США
	27.02	The Ant Bully	Midway	Европа
✓	05.03	Mario Party 8	Nintendo	США
✓	13.03	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	США

✔ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Bullet Witch
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 9 МАРТА 2007 ГОДА



Def Jam: Icon
ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 6 МАРТА 2007 ГОДА

Третья часть в линейке рэп-файтингов от Electronic Arts обещает познакомить геймеров с «музыкой, культурой и образом жизни в стиле хип-хоп». Иными словами, EA Chicago считает, что зажигательным песням – самое место в жестоких уличных драках. Что ж, любопытно, какие речитативы припасут избиваемые противники. Разработчики подошли по-новому и к окружающей среде – ее они собираются сделать более интерактивной, чтобы и она (а не только крутые ритмы, йо) влияла на исход боя.

	13.03	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	США
	16.03	SSX Blur	Electronic Arts	Европа

XBOX 360

	20.02	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	США
✓	23.02	Crackdown	Microsoft	Европа
	27.02	Dance Dance Revolution Universe	Konami	США
✓	27.02	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	США
✓	06.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	США
	06.03	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
	06.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
✓	09.03	Bullet Witch	Atari	Европа
✓	09.03	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа

NINTENDO DS

	16.02	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
✓	16.02	Mario Slam Basketball	Nintendo	Европа
	20.02	Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	Atlus	США
	27.02	Marvel Trading Card Game	Konami	США
	27.02	SNK vs. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	США
	01.03	Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	США
✓	01.03	Elite Beat Agents	Nintendo	Европа
	01.03	Ultimate Brain Games	Telegames	США
	01.03	Ultimate Card Games	Telegames	США
	02.03	Beetle King	505 Game Street	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
✓	05.03	Wario: Master of Disguise	Nintendo	США
✓	06.03	Mind Quiz	Ubisoft	США
	06.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
	06.03	Shrek Smash and Crash	Activision	США
✓	09.03	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	Европа
	13.03	Spectrobes	Buena Vista	США

PSP

	16.02	Capcom Puzzle World	Capcom	Европа
	16.02	Chili Con Carnage	Eidos	Европа
	16.02	Shrek Shash and Crash	Activision	Европа
	16.02	TOCA Race Driver 3 Challenge	Codemasters	Европа
	20.02	Test Drive Unlimited	Atari	США
	21.02	Heroes Over The Pacific	2Wg	США
	23.02	Ghost Rider	2K Games	Европа
	23.03	HOT PXL	Atari	Европа
	23.02	The Warriors	Rockstar Games	Европа
	23.02	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
	27.02	300: March to Glory	Warner Bros.	США
	27.02	Gish	Aksys	США
	27.02	Marvel Trading Card Game	Konami	США
	27.02	Winx Club: Join the Club	Konami	США
✓	01.03	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	США
	02.03	Pocket Pool	Conspiracy	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
	02.03	Yu-Gi-Oh! GX Tag Battle	Konami	Европа
✓	06.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	США
	06.03	Valhalla Knights	Xseed	США
	13.03	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	США
	13.03	Coded Arms: Contagion	Konami	США
	13.03	Full Auto 2: Battlelines	Sega	США



Call of Duty: Roads to Victory
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 13 МАРТА 2007 ГОДА

Robin Hood Quest
ПЛАТФОРМА: PC, PS2 | КОГДА: 16 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



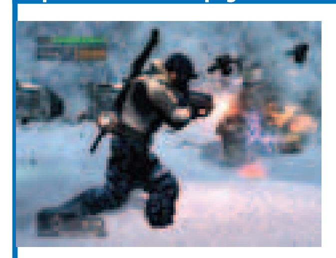
Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Выход The Burning Crusade – пожалуй, главное игровое событие второй половины января. Первое место в бокс-чартах «Союза», жуткий ажиотаж 16 января – но лишь пятая строчка в британском хит-параде. Обогнали дополнение к популярнейшей MMORPG два достаточно уже немолодых футбольных симулятора, дешевая Wii Play и занявшая первое место Lost Planet.
В «Союзный» хит-парад игр для PS2, где целый месяц до этого, благодаря акции «3 игры за 999 рублей», царствовали престарелые проекты, вернулись прежние лидеры. Первые восемь строчек – все платина, куда взор ни кинь; последние две игры тоже не лыком шиты. То же самое, впрочем, касается и всех остальных отечественных «горячих десяток»: потеснить ветеранов удалось разве что «Инстинкту» с участием Михаила Пореченкова.
А меж тем одной только Wii в Японии продается больше, чем всех трех консолей Sony вместе взятых, не говоря уже о DS lite, традиционно на две головы опережающей прочих претендентов на трон. На сей раз, правда, в десятке присутствуют сразу три PS2-проекта и (внимание!) один для X360. Да, это свершилось: Gears of War смогла-таки прорваться на седьмую позицию японского хит-парада продаж. 33 тысячи копий – не так много, но для японского подразделения Microsoft они определенно стали поводом для небольшой корпоративной вечеринки.


Medieval II: Total War
ПЛАТФОРМА: PC

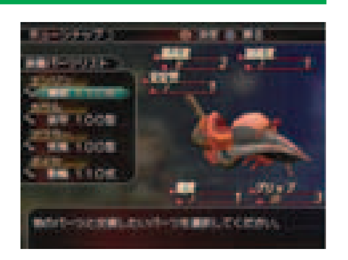
Европейский хит-парад




позиция не изменилась	1	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
поднялась	2	FIFA 07	Electronic Arts
поднялась	3	Pro Evolution Soccer 6	Konami
впервые	4	Wii Play	Nintendo
впервые	5	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi
опустилась	6	Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo
впервые	7	World Snooker Championship 2007	Sega
опустилась	8	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
поднялась	9	Cars	THQ
позиция не изменилась	10	Call of Duty 3	Activision

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

впервые	1	hack//G.U. Vol. 3: Aruku Youna Hayasa de	Namco Bandai	PS2
впервые	2	Wario: Master of Disguise	Nintendo	DS
впервые	3	Shining Force EXA	Sega	PS2
опустилась	4	Wii Sports	Nintendo	Wii
опустилась	5	Wii Play	Nintendo	Wii
впервые	6	Dragon Shadow Spell	Flight Plan	PS2
впервые	7	Gears of War	Epic	X360
впервые	8	Sekaiju no Meikyuu	Atlus	DS
поднялась	9	Imasara Hitoniwa Kikenai Otona no Joushikiryoku Training DS	Nintendo	DS
опустилась	10	Kahashima Ryuuta Kyoujy Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

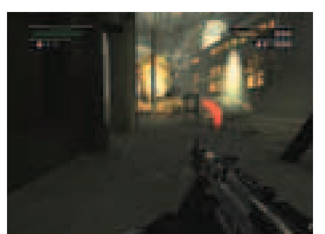
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

позиция не изменилась	1	Black
поднялась	2	Need for Speed: Most Wanted
поднялась	3	FIFA 07 (русская версия)
поднялась	4	Tekken 5
поднялась	5	Killzone (русская версия)
поднялась	6	God of War
опустилась	7	Gran Turismo 4
поднялась	8	Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
поднялась	9	Grand Theft Auto: San Andreas
поднялась	10	Prince of Persia Trilogy

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

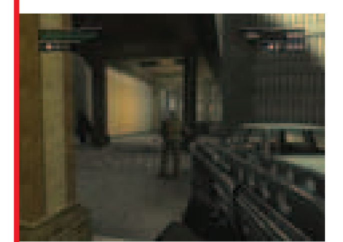
PSP (GamePark)




позиция не изменилась	1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
поднялась	2	Daxter
опустилась	3	Need for Speed Carbon: Own the City
поднялась	4	FIFA 07
поднялась	5	Sonic Rivals
опустилась	6	Tekken: Dark Resurrection
поднялась	7	Loco Roco (русская версия)
опустилась	8	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
поднялась	9	Burnout Legends
поднялась	10	The Sims 2: Pets

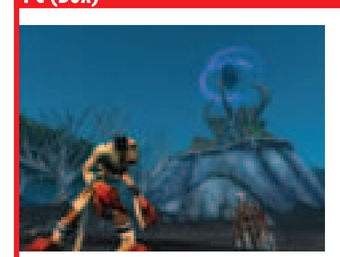
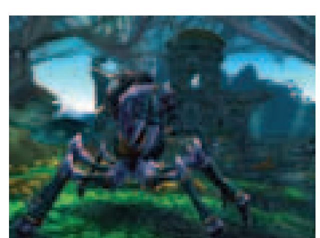
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



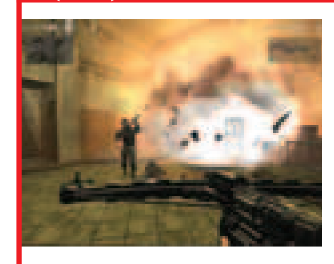
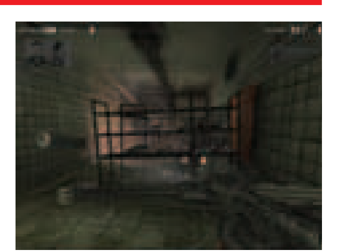

1. Black
2. Need for Speed: Most Wanted
3. Tekken 5
4. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
5. Grand Theft Auto: San Andreas
6. God of War
7. Gran Turismo 4
8. Killzone
9. FIFA 07
10. Need for Speed Carbon: Коллекционное издание

PC (Box)

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. The Sims 2: Питомцы
3. World of Warcraft
4. Medieval II: Total War (русская версия)
5. Need for Speed Carbon
6. Инстинкт
7. Battlefield 2142 (русская версия)
8. The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
9. F.E.A.R. (Director's Cut)
10. The Sims 2: Университет

PC (Jewel)

1. Инстинкт
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. ArmA: Armed Assault
4. Войны древности: Спарта
5. Counter Strike Source. Новогоднее издание
6. Warhammer: Mark of Chaos
7. Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition
8. Neverwinter Nights 2
9. Gothic 3
10. Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера

PSP

1. Grand Theft Auto: Vice City Stories
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Need for Speed Carbon: Own the CIty
4. Sonic Rivals
5. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
6. The Sims 2: Pets
7. Medal of Honor Heroes
8. Эрагон
9. Pursuit Force
10. Killzone: Освобождение

КОММЕНТАРИИ

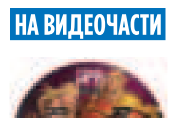
Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ, И ТАМЕРЛАН ИДЕТ СОБИРАТЬ КАМНИ. ТАК ПРИНЯТО. ОТМЕРИВ СРОК, НУЖНО ПОДВЕСТИ ЧЕРТУ, ОСОЗНАТЬ, ЧЕМ ДЛЯ НАС СТАЛ ЭТОТ ПЕРИОД ЖИЗНИ, ВЫНЕСТИ В СУХОЙ ОСТАТОК ГЛАВНОЕ. КАК ЗАВЕДЕНО В «СТРАНЕ ИГР», В НАЧАЛЕ НОВОГО ГОДА МЫ ПОДВОДИМ ИТОГИ СТАРОГО. НА НАШЕМ ДИСКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ОГРОМНЫЙ МАТЕРИАЛ, В КРАСКАХ ПОВЕСТВУЮЩИЙ О ГЛАВНЫХ ПРОЕКТАХ УШЕДШЕГО ГОДА ЗА НОМЕРОМ «2006». МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО ЭТО ПОСЛЕДНЯЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВЗДЫХАТЬ НАД ПОЛЮБИВШИМИСЯ ИГРАМИ ИЛИ ПРИМЕТИТЬ ДЛЯ СЕБЯ НЕВЗНАЧАЙ ПРОПУЩЕННОЕ, НО ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНОЕ. ЕСЛИ ЖЕ ВЕРНУТЬСЯ К ИГРАМ ЭТОГО НОМЕРА, ТО ВНИМАНИЯ, НЕСОМНЕННО, ТРЕБУЮТ ОБЗОРЫ ВТОРОЙ ЧАСТИ DESTROY ALL HUMANS!, ДОПОЛНЕНИЕ WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE И ПЕРВОГО ШУТЕРА НА WII – RED STEEL. А ТАКЖЕ, ВНИМАНИЕ, НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О DEF JAM: ICON. ВРЕМЯ «РАСЧЕХЛЯТЬ СВОЕГО ЭГЗИБИТА» ВСЕ БЛИЖЕ И БЛИЖЕ... // SPACEMAN

НА ВИДЕОЧАСТИ

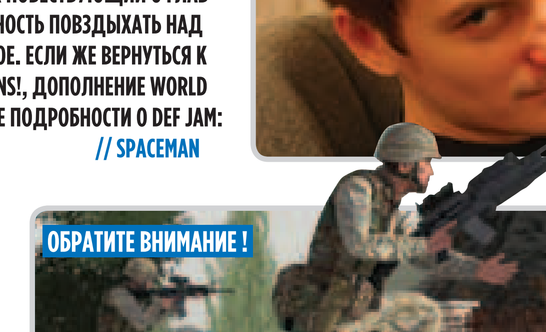


РОВНО **6** ВИДЕООБЗОРОВ



РОВНО **10** ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»

ОКОЛО **60** МИНУТ «СПЕЦОВ»



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

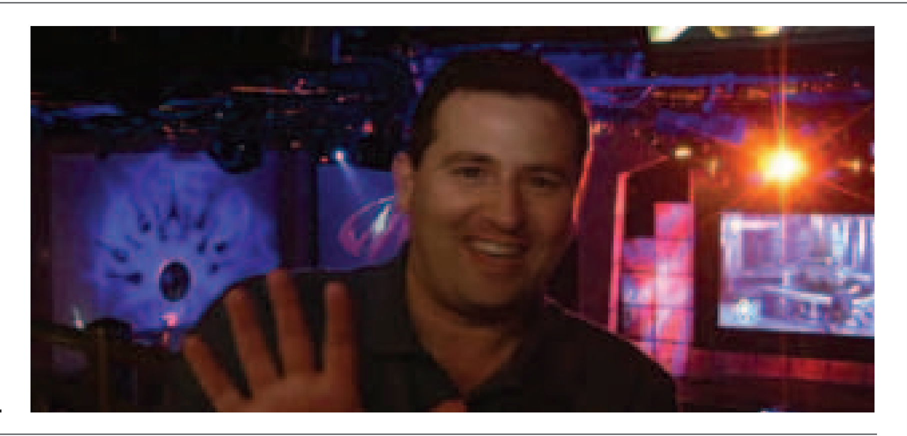
ARMA: ARMED ASSAULT

ВИДЕООБЗОР

ВИДЕОСПЕЦ

ИНТЕРВЬЮ С ВИЦЕПРЕЗИДЕНТОМ EPIC GAMES

Марк Рейн, вицепрезидент Epic Games, расскажет, почему было решено сменить название на Unreal Tournament 3, а заодно обнадежит владельцев не самых мощных компьютеров. Уникальность же данной записи в том, что на заднем плане вы можете увидеть новые кадры из рабочей версии Stranglehold. Прям видео «2 в 1».



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



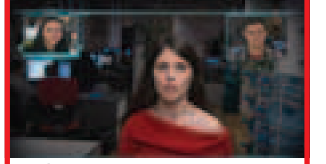




Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHER 2



Образцово-показательные дневники разработчиков, которые мало того, что информативны, еще и очень стильные. Данный выпуск посвящен, прежде всего, графическим и стилистическим отличиям и улучшениям второй части, вроде всевозможных цветовых фильтров, новой системы обработки теней, крайне реалистичного дыма и много другого. В общем, и интересно, и познавательно.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Medal of Honor: Vanguard Wii
- Prince of Persia: Rival Swords Wii
- God of War II PS2
- Black Mesa PC
- Battlefield 2142: Northern Strike PC
- BlackSite: Area 51 PS3 Xbox 360 PC
- Unreal Tournament 3 PC PS3 Xbox 360
- Burnout: Dominator PS2 PSP
- Castlevania: Symphony of Night Xbox 360
- Final Fantasy Fables: Chocobo Tales DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Def Jam: Icon PS3 Xbox 360
- Crush PSP
- Crackdown Xbox 360
- Gripshift PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent PS2
- Destroy All Humans! 2 PS2
- ArmA: Armed Assault PC
- Red Steel Wii
- World of Warcraft: The Burning Crusade PC
- Runaway 2: Сны Черепахи PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 Xbox 360
- Crysis PC
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl PC

БАНЗАЙ:
- «Таинственная игра» – Lift Me Up (клип)
- «Ночные воины» (российский трейлер)
- Amazing Nuts! – Here by My Side (клип)
- Unreal – Newtype (клип)

SPECIAL:
- Лучшие игры 2006
- Дневники разработчиков Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Интервью с вицепрезидентом Epic Games

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2006

Видеоиллюстрация

Закончился 2006 год, прошло полтора месяца осмысления, и мы наконец-то выбираем самые-самые игры года. Более 30 номинаций: игры, которые двигали вперед жанры, покоряли отдельные игровые платформы, графика, геймплей, юмор... Игры – на любой вкус! Все-все-все они – на нашем диске. По каждой номинации наша команда приготовила отдельный видеоролик – смотрите и не говорите, что не видели!

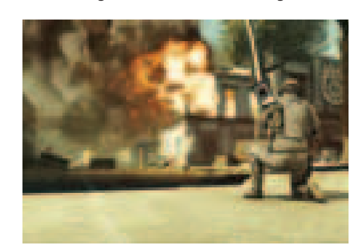


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 XBOX 360

трейлер

Свежие ролики сыплются как из рога изобилия. На этот раз – очень бодренький клип на песню Gimme Danger Игги Попа. Спешите видеть.



CRYSIS PC

геймплей

Halo-прыжки снова в моде. Вслед за Снейком и Фишером в полет отправляется и безымянный герой Crysis. Заодно увидите и чудо-костюм. А про чудо-графику, наверное, все и сами знаете.



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL PC

трейлер

Странное место эта Зона. Там чудеса, там леший бродит, русалка на ветвях сидит... Дядьки с автоматами и недобрыми глазами... И мужичок в противогазе умудряется играть на губной гармошке!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

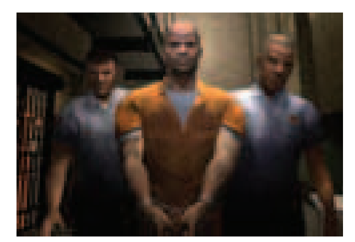
DESTROY ALL HUMANS! 2 PS2

Инопланетяне против КГБ, или сказ о неземной (космической) любви к розовой обезьяне.



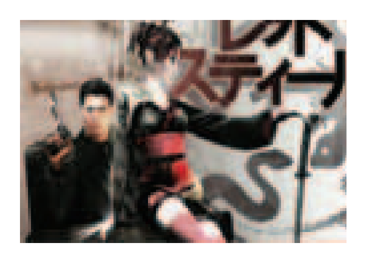
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT PS2

Одно название – две игры? А почему бы и нет? Владельцы старых консолей – тоже люди!



RED STEEL Wii

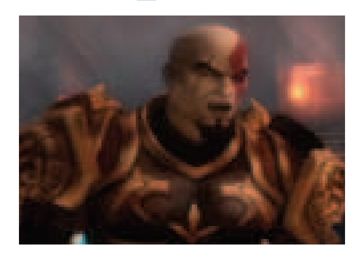
Управление в шутере важнее графики! Или все-таки нет?



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

GOD OF WAR II PS2



UNREAL TOURNAMENT 3 PC PS3 XBOX 360



BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE PC



• Medal of Honor: Vanguard Wii • Prince of Persia: Rival Swords Wii • God of War II PS2 • Black Mesa PC • Battlefield 2142: Northen Strike PC • BlackSite: Area 51 PS3 Xbox 360 PC • Unreal Tournament 3 PS3 Xbox 360 PC • Burnout: Dominator PS2 PSP • Castlevania: Symphony of Night Xbox 360 • Final Fantasy Fables: Chocobo Tales DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ

DEF JAM: ICON PS3 XBOX 360

Мы видели разные музыкальные игры: шутеры, «тетрисы»... Но вот музыкальный файтинг видим впервые. В новом Def Jam побеждает не только тот, у кого кулак тяжелее, но и тот, у кого скрэтч лучше.



CRACKDOWN XBOX 360

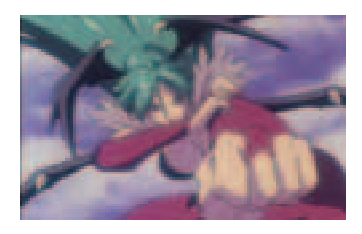
После череды роликов, благодаря демо-версии игры, мы смогли воочию оценить весь потенциал грядущего комикс-боевика о нелегкой борьбе с преступностью в недалеком будущем.



БАНЗАЙ

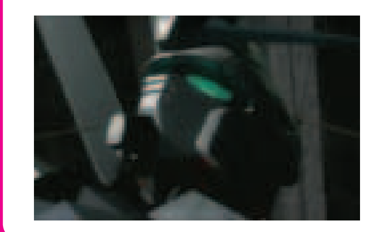
«НОЧНЫЕ ВОИНЫ» РОССИЙСКИЙ ТРЕЙЛЕР

Российский трейлер аниме по видеоигровому сериалу Darkstalkers. Спрашивайте отечественное издание «Ночных воинов» в магазинах!



UNREAL – NEWTYPE КЛИП

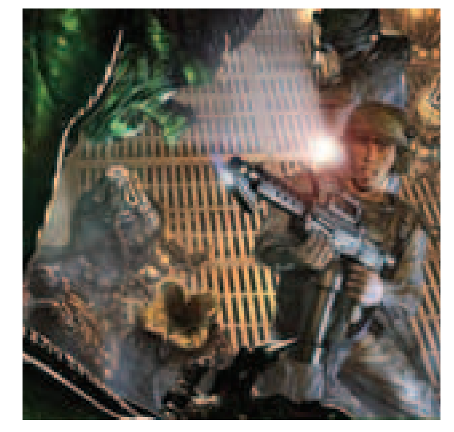
Официальный музыкальный клип на песню Newtype российской группы Unreal, смонтированный из различных сериалов вселенной «Гандам».



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

УДИВИТЕЛЬНОЕ ДЕЛО – ПОКА ВЕСЬ МИР ПОТИХОНЬКУ ЗАБЫВАЕТ, ЧТО ТАКОЕ КОСМОСИМЫ, ИЗРЕДКА ВЫБРАСЫВАЯ НОВУЮ ВЕРСИЮ X ИЛИ ЧТО-НИБУДЬ НАВРОДЕ DARKSTAR ONE, НАШИ РАЗРАБОТЧИКИ ВСЛЕД ЗА ОТКРОВЕННО НЕПЛОХИМ «ЗАВТРА ВОЙНА» ВЫДАЮТ ЕЩЕ ОДИН КОСМОСИМ – «ХРОНИКИ ТАРР». С ДЕМО-ВЕРСИЕЙ КОТОРОГО И ПРЕДЛАГАЕМ ОЗНАКОМИТЬСЯ. ЕЩЕ СОВЕТУЕМ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ GOD OF WAR II, ДАБЫ САМИМ УБЕДИТЬСЯ, НАСКОЛЬКО СЛОЖНО СОЗДАТЬ ДОСТОЙНЫЙ СИКВЕЛ ХИТОВОЙ ИГРЫ. ДАЛЕЕ, В ПРОДОЛЖЕНИЕ НАЧАТОЙ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МИНИ-ТРАДИЦИИ ВЫКЛАДЫВАТЬ БЕСПЛАТНЫЕ ЯПОНСКИЕ СКРОЛЛ-ШУТЕРЫ, В ДАННОМ НОМЕРЕ ВАС ЖДЕТ ИГРА CLOUDPHOBIA – ОДНА ИЗ САМЫХ СЛОЖНЫХ ИГР ДАННОГО ЖАНРА ИЗ ВСЕХ МНОЮ ВИДЕННЫХ. И НАКОНЕЦ, КИБЕРСПОРТСМЕНАМ НА ЗАМЕТКУ: СВЕЖИЙ ПАТЧ К WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ЛЕЖИТ В СООТВЕТСТВУЮЩЕМ РАЗДЕЛЕ. //А.УСТИНОВ





НА PC-Части



ТРЕЙЛЕРЫ К **5** ФИЛЬМАМ

РОВНО **1** ДЕМО-ВЕРСИЯ

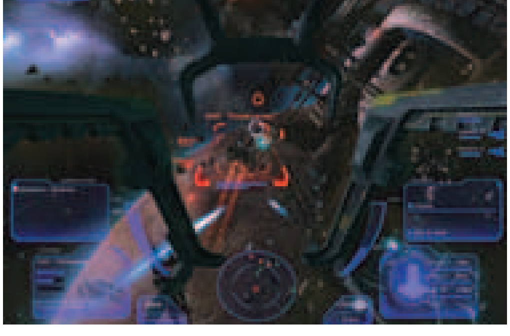
РОЛИКИ К **10** ИГРАМ



ДЕМО-ВЕРСИЯ

ХРОНИКИ ТАРР: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

Демо-версия отличного космического симулятора от отечественного разработчика. В начале представлен небольшой сюжетный видеоролик на русском языке, из которого можно узнать о других галактиках и о тьме, поглощающей планеты. Дальше – сама игра; доступны две миссии, где необходимо на военном истребителе с Талестры сопровождать союзные корабли и уничтожать вражеские звездолеты расы Дэ-Хэтэ. На выбор два вида оружия: лазер и ракеты. Очень качественная графика, удобный геймплей и зрелищные динамичные сражения в сюрреалистическом мире Тара ждут любителей данного жанра.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:
- Хроники Тарр: Призраки звезд

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000 Dawn of War
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- Catalyst 7.1 is Windows Vista
- ForceWare Vista 100.59
- VIA Hyperion Pro 5.11A

ПАТЧИ:
- Civilization IV: Warlords v2.08 RU
- Heroes of Might and Magic V v1.4 – v1.41 RU
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas v1.04
- Victoria: Revolutions v2.01 RU
- Волкодав: Последний из рода Серых Псов v1.0.0.3 RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.20e – v1.21a ENG
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.20e – v1.21a RU
- World of Warcraft v2.0.5 – v2.0.6 UK
- World of Warcraft v2.0.5 – v2.0.6 US/AU

SHAREWARE:
- Biliardo 2.2
- Bricks of Egypt
- BrixFormer
- Bubblefish Bob
- Bugatron
- Bugix Adventures
- Cactus Bruce and the Corporate Monkeys
- Carls Classics

СОФТ:
- Arovax Shield 2.1.82 Beta
- XoftSpySE Anti-Spyware 4.29.221
- 1 DVD Ripper 5.21
- File Salvage 2.0
- Konventer Nero v ISO 1.0
- Oront Burning Kit 1.4
- UltraISO Premium 8.6.1.1985
- FTP Now 2.6.57
- Offline Explorer Enterprise 4.5
- Serv-U 6.4.0.1
- DirectShow Filter Manager 0.5
- Folder Guard Pro 7.9
- Hide Folders XP 2.7
- Skype 3.0.0.209
- TaskInfo 7.0.8.216
- WinOrganizer 4.0 build 1033
- Digital Video Repair 1.01
- Undelete Plus 2.54
- CleanCenter 1.44.5.1
- Defrag Pro 8.6.2294
- System Mechanic Pro 7.13
- TweakVI Free 1.0 build 1046
- WireKeys 3.6

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Adobe Acrobat Reader 8.0.0
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.3.1
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.12.02
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Miranda IM 0.7 Alpha 12

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.03
Демо-версия: Ape Academy 2
Видеоролики: 300: March to Glory, Chili Con Carnage, Rocky Balboa
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



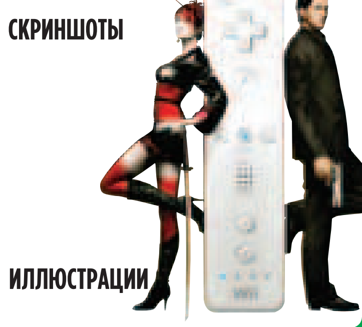
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



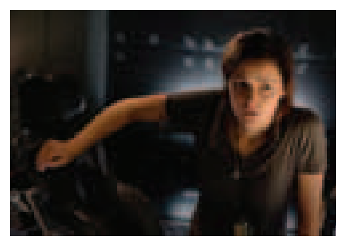
ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

1408
Очередная экранизация одного из рассказов Стивена Кинга. Действия разворачиваются вокруг гостиничного номера, где герой оказывается в самом пекле ужасающих и необъяснимых явлений.



SUNSHINE
Глубокий космос. Спецмиссия. Связь потеряна. Корабль поврежден. Члены экипажа умирают один за другим. А от исхода операции зависит само существование человечества!



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

ORONT BURNING KIT 1.4
Программа для записи, копирования и форматирования дисков CD и DVD. Позволяет записывать диски с данными, музыкой, видео, а также легко создает ISO-образы. Не требовательна к ресурсам.

FOLDER GUARD PRO 7.9
Folder Guard Pro позволяет защитить информацию на компьютере и ограничить доступ к некоторым элементам операционной системы. Можно установить пароль на определенные папки и документы.

ПАТЧИ

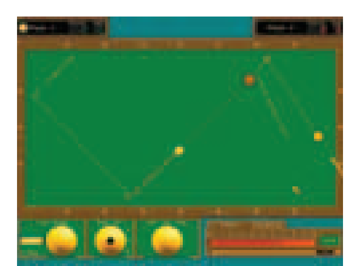
СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE V1.21A
Патч не коснулся баланса игры, а лишь внес небольшие изменения. Появилась команда для измерения fps, две новые карты, а из некоторых нейтральных монстров больше не выпадет «Щит молний».

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS V1.04
Устранена ошибка в клиенте PunkBuster, которая приводила к разрыву соединения с сервером при изменении карты. Звук в многопользовательском режиме теперь работает корректно.

FREEWARE/ SHAREWARE

BILIARDO 2.2
Главная прелесть Biliardo 2.2 реалистичная физическая модель; настраивать можно великое множество параметров – например, температуру стола (влияет на качение шаров). Несколько уровней сложности, режим обучения, качественные звуковые эффекты и многое другое – для вас.

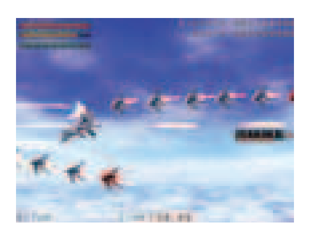


BUGIX ADVENTURES
Управляя вертолетом, в арсенале которого различные ускорители, магнитные поля, пушки и ракетные установки, необходимо очистить небольшую платформу от инопланетных жуков. Разнообразные уровни и красивые модели монстров прилагаются.

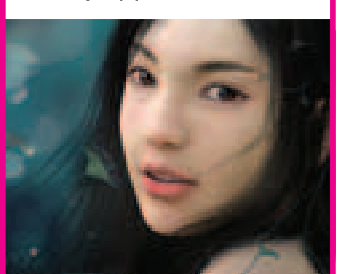


БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»
PDF-версии трех номеров нашего журнала: годовалой, трех- и пятилетней давности.



CLOUDPHOBIA
Сверхсложные японские бесплатные скролл-шутеры атакуют!



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА
Обои с cgwallpapers.com

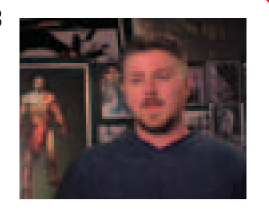
WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ GOD OF WAR II



Несколько запоздавшие дневники, показывающие подготовку демо-версии игры для показа на E3 2006. В офисах SCEA, где было записано это видео, нам не просто рассказывают об игре, но и разрешают самим понаблюдать за тем, как тестируется игра, – вы воочию убедитесь, насколько тяжел труд разработчиков.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

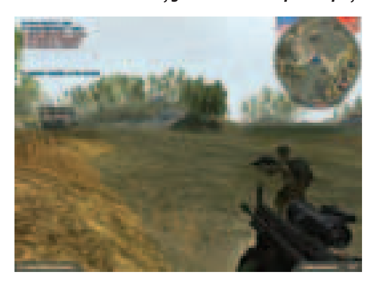
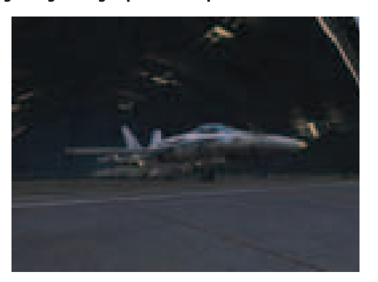
AGE OF EMPIRES III

Центральное место в пятерке новых карт занимает работа под названием The Last of The Mohicans: The Ambush, созданная по мотивам книги Дж.Ф.Купера. Не менее интересной выглядит карта The Prelude. Как правило, флот в Age of Empires III используется как подкрепление, но на этой карте все совсем по-другому: действие разворачивается на двух островах, причем большая часть территории простреливается корабельными пушками. Достаточно выстроить мощный флот, чтобы выбить большинство построек противника, десант довершит начатое.



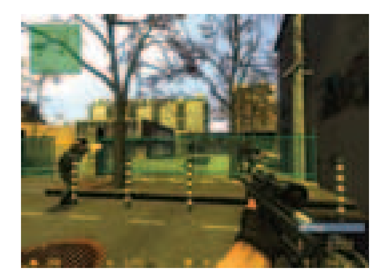
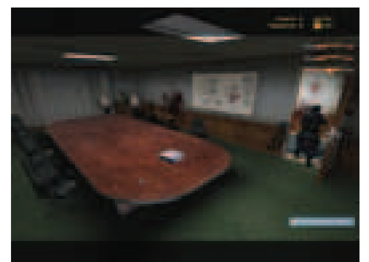

BATTLEFIELD 2

Потихоньку на смену большим проектам от больших команд приходят так называемые «мини-моды». Часто их сооружают в одиночку на все руки мастера. Hayabusa – как раз из таких, встречайте его мини-мод Mercenaries. По задумке автора, на тропу войны встают наемники, которые вооружением ничуть не уступают регулярной армии. Танки, вертолеты, истребители – все это у наемников имеется. Mercenaries уже успел получить признание среди коммьюнити Battlefield 2, достаточно лишь упомянуть, что для мода выходят фанатские карты.

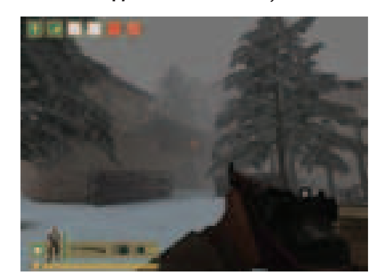
COUNTER-STRIKE: SOURCE

Поклонники режимов AIM и Counter-Strike не дремлют и продолжают угощать мир своими работами. Любителям снайперских перестрелок советуем взглянуть на футуристическую карту aim_Icepalace. Тем, кто предпочитает режим Counter-Strike, мы предлагаем карты cs_Baltic Corner, cs_Bloodstrike AVZ и cs_Dardaix. Особо стоит отметить последнюю: оперативники здесь стартуют в явно невыгодном положении, сразу же после начала раунда надо рассредоточиться, иначе перестреляют в два счета.

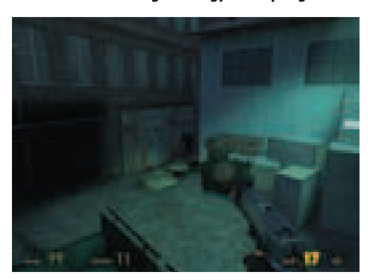
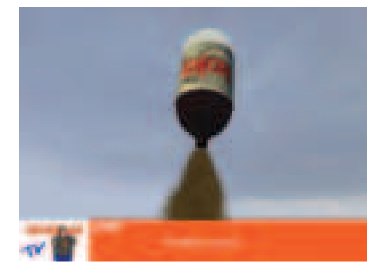
DAY OF DEFEAT: SOURCE

Новый год фанаты Day of Defeat: Source отметили выпуском большого числа новых карт – столько за раз для этой игры не выходило: целых семь штук. Отметим dod_Aztec b2 – конверсию одной из самых популярных карт для Counter-Strike: Source. Не проходите мимо dod_Edelweiss S2 – поблуждаете в горах по многочисленным переходам и железнодорожным туннелям. И, конечно, рекомендуем dod_Landmines 2000: этакий футбол на минном поле, с бочками вместо мяча.



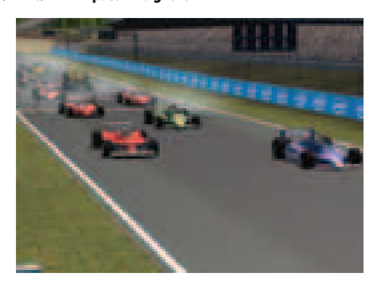

HALF-LIFE 2

Первым делом, советуем опробовать карту Experimental Fuel: ученые из Black Mesa разработали новую ракету, и Гордону Фримену доверено ее испытывать. В качестве ракеты выступает огромная бутылка диетической колы, в которую забрасываются жевательные конфеты Mentos. Не повторяйте этого дома! Найдется и кое-что для любителей ужастиков – Jenesaispas4: хэдкрабы и их жертвы бродят по улицам заброшенного городка, и пробраться мимо них не самая легкая задача. Найдутся и карты для сетевой игры; особо отметим dm_Castigate beta2 и dm_Octagon.

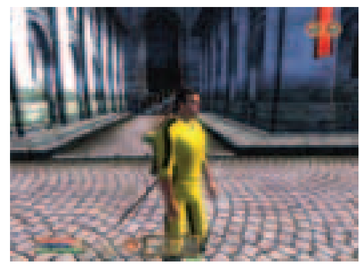
RFACTOR

Конец 1970-х ознаменовался очередным скачком в технологиях болидов Формулы-1 – они стали еще быстрее и еще сложнее в управлении. Именно этому периоду и посвящена модификация Grand Prix 1979 v1.0. Создатели модификации воспроизвели все болиды сезона 1979 года: тут вам и «черные стрелы» Lotus, и машины Renault, прозванные «утюгами», знаменитая Ferrari 312, и куда менее известные болиды Alfa Romeo – и ведь каждая машина подробно проработана! Комплект дополнительных трасс – на диске.

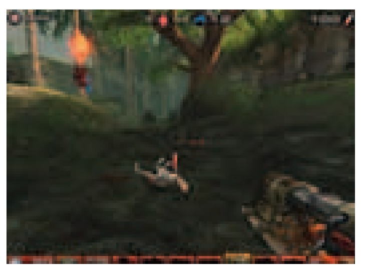
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Истосковались по доспехам и броне? Переделке подвергся ассортимент кузнецов в городах Chorrol, Cloud Ruler Temple и Imperial City. Тему нового оружия продолжает плагин Adonnay's Elven Weaponry 3.52; добавляет он торговца в домике близ дороги между Imperial City и Cheydinhal. На прилавке эльфа, мягко говоря, нескромный набор различного эльфийского оружия. Испытать новое оружие и доспехи можно в подземелиях Cello978's Fort Black Blood .1 и Cello978's Yazac Mine v0.1. Также советуем взглянуть на Bruce Lee's Yellow suit 1.0, фанаты Kill Bill оценят обновку по достоинству.

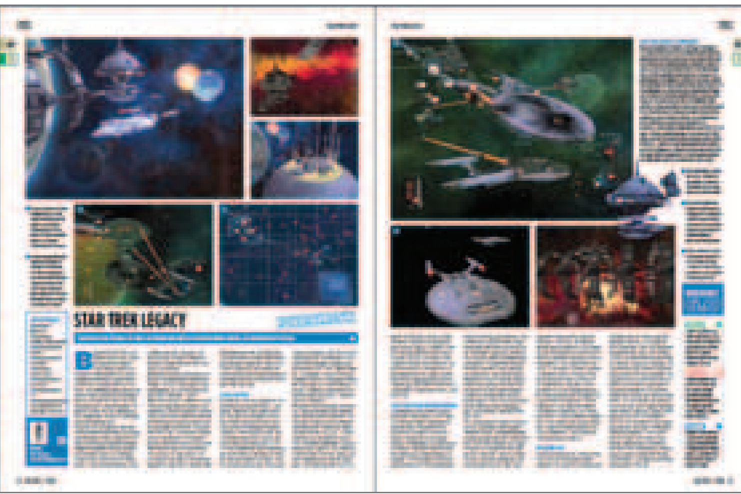
UNREAL TOURNAMENT 2004

Центральным файлом раздела в этот раз стала модификация Jurassic Rage: Evolution II, где игрок выступает в роли охотника на динозавров. Тираннозавров и других гигантов Юрского периода подстрелить не удастся, зато от велосирапторов не будет отбоя. В Jurassic Rage: Evolution II предусмотрено два режима: в одном необходимо уничтожить определенное количество рапторов за отведенное время, во втором же предстоит просто отбиваться от хищников «для удовольствия».


АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК
Daijin

ИНСТРУКЦИЯ



НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



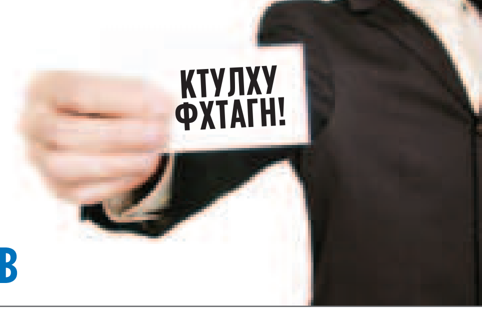
«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.



СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр.
Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action*, *fighting*, *shooter*, *action-adventure*, *adventure*, *racing*, *special*, *role-playing*, *simulation*, *sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.
В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.
Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

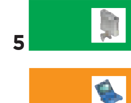
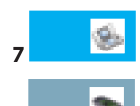
PC PS2 PS3 GAMECUBE WII
XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

Цветовое кодирование рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ





1 3 5 7 9
2 4 6 8 10

1 - PC   2 - PS2   3 - PS3   4 - Xbox   5 - Xbox 360

Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.



В смертельной схватке сошлись дикий зверь и зверь прирученный. Дикий немного крупнее.

WORLD OF WAR
THE BURNING CRUSADE

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.MMO.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** миллионы
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.wow-europe.com

Автор:
Владимир Иванов,
Юлия Иванова
glaymore@gameland.ru

Зангармарш, страна болот, озер и огромных синих грибов.

Это не волшебный сияющий иероглиф, это один из жителей Города Порталов.



Городская стража в Шаттрахе разъезжает на вот таких смешных слониках.

RCRAFT:

16 декабря
Соратники из родной ордынской гильдии сегодня поставили вопрос ребром. Ты, спрашивают, через кого будешь заказывать дополнение к Великой Игре? Да я вообще об этом ещё не думал, ведь еще целый месяц в запасе. Но нельзя же им так прямо ответить. Сказал с умным видом, что есть на примете пара вариантов. Вроде поверили. Надо бы и правда решать что-нибудь. Обязательно – прямо на будущей неделе.

28 декабря
В гильдии все ходят дёрганые и выясняют друг у друга особенности работы российской почты. Кто-то сделал предзаказ в «Софт Клабе», кто-то в европейских онлайн-магазинах, кто-то рискнул положиться на частных мелкооптовиков. Не понимаю, что они так волнуются? Все получат свои вожделенные коробки, днём раньше, днём позже. Какая разница, кто первым доберется до 70-го уровня?

2 января
У уважаемого «танка» и уважаемого лекаря нашей гильдии родилась дочка. Они скрывали это до последнего. Иначе каждый день пришлось бы объяснять, на кого они нас бросают.

3 января
Утром жена вместо завтрака холодно напомнила, что я уже две недели как обещал оформить заказ на The Burning Crusade. Надо же, как летит время... Звонить в «Софт Клаб», оставлять паспортные данные, потом куда-то ехать через весь город, стоять в очереди? Нет, спасибо. Залез на сайт любимого английского магазина, оставил заказ. С чувством выполненного долга поехал на работу.

5 января
А я говорю, что это отличный магазин, он всегда всё присылает в срок, я с ним уже имел дело. Не надо со мной спорить, любимая, мне виднее.

11 января
Сегодня видели уважаемого «танка» и уважаемого лекаря в онлайне, в составе большого рейда. Сначала думали, глюк. Оказалось – нет. Они просто уже вычислили, в какое время суток дочка точно спит, и можно заняться любимым делом.

16 января
«Софт Клаб» раздал предзаказы, мелкооптовики, вроде, тоже не подвели. Согильдейцы радостно устанавливают игру и качают патчи в предвку-

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ
Больше монстров, больше подземелий, больше эпических предметов, больше квестов! И возможность пообщаться с юным Траллом.

МИНУСЫ
Графика трехлетней давности, возросшая требовательность к железу, сетевые сбои.

РЕЗЮМЕ
Отличное дополнение к самой популярной MMORPG в мире.


Стартовая зона дренеев чем-то неуловимо напоминает базу протоссов из StarCraft.


Помогите! Атака радиоактивных орхидей-убийц из космоса!


Это не древний артефакт, это обломки космического ковчега дренеев.

Новые расы – в цифрах и фактах

Голубокожие дрэнеи при выборе класса ограничены списком «воин, паладин, охотник, священник, шаман, маг». Они обладают бонусом +5 к ювелирному делу, +10 к сопротивляемости магии теней, умеют кое-как лечить товарищей и одним своим присутствием дают +1% к меткости атак всей партии.

Очаровательные кровавые эльфы выбирают себе профессию из списка «паладин, охотник, вор, священник, маг, колдун». Они обладают +10 к зачаровыванию, +5 ко всем сопротивляемостям, а также имеют две уникальные способности – высасывать из врага ману и вызывать кратковременную немоту.

шении Нирваны. Все такие счастливые, это раздражает. Из отличного английского магазина пришло уведомление «ваша посылка отправлена, ждите». Жду.

18 января

Мне стыдно смотреть друзьям в глаза. Вся гильдия уже третий день пропадает на новом материке, а мы все ждем какую-то дурацкую посылку. Страшно представить, что они о нас говорят за спиной...

20 января

Лучший способ нажить себе врагов – каждое утро заходить на почту и вежливо спрашивать, не пришла ли наконец срочная международная бандероль. Жена тоже как-то нехорошо смотрит.

22 января

Международная бандероль пришла. Мир в семье восстановлен. Ну, с богом!

С замирающим сердцем открываю заветную коробочку – ну ничего ж себе, четыре диска, привет из двадцатого века. Неужели проще навешивать по три диска на один держатель, а последний запихивать в особый конвертик, чем напечатать один DVD? Непонятно.

Инсталляция проходит неспешно. Пока вставишь по очереди все четыре диска, пока сходишь на сайт Blizzard и введёшь код активации, пока скачаешь 200-мегабайтный патч... да, в такие минуты особо остро ощущаешь, что PC – это вам не игровая консоль, здесь всё серьёзно.

Но не проходит и часа, как все патчи установлены, коды введены, и я в предвкушении чуда вхожу в циклопический Тёмный Портал... и оказываюсь в новом мире Outlands, на вершине огромной платформы, у основания которой кипит непрекращающаяся битва. Отборные силы Альянса и Орды плечом к плечу защищают Портал от натиска нечисти. Взрывы, лязг железа, крики... Посреди людского моря возвышается вражеский генерал – чудовищная тварь ростом до неба и такого уровня, что мне его даже не сообщают. Не ниже семидесятого, значит.

Новобранцев на месте сортируют и вывозят из-под огня в учебные лагеря – ордынцев в Траллмар, альянсовцев – Хонор Холд. Вывозят по воздуху, по одному, под вражеским обстрелом. Летишь и думаешь – да, это вам не мурлоков по пляжам гонять... это, братцы, война. Тут уж не до экспы, лишь бы не сбили.

Первые задания настраивают на фронтовые будни. Подвезти продовольствие, проникнуть с диверсией во вражеский лагерь, сходить в разведку за линию фронта... а как вам понравится задание «провести воздушную бомбардировку наземных целей»?

Задания поначалу простенькие, даже для одиночного игрока – а вот награды за них выдают неожиданно роскошные. Сравниваешь первые «зелёные» трофеи со старым верным боевым нарядом – и понимаешь, что всё, кроме эпических вещей, можно сразу сдавать в утиль. Эпические вещи в условиях Outlands протянут подольше, уровня этак до 67-68.



Посреди людского моря возвышается вражеский генерал – чудовищная тварь ростом до неба и такого уровня, что мне его даже не сообщают.

23 января
Исторически так сложилось, что мы с мужем играем за Орду. В Орде все хорошо, но вот беда: всегда не хватало возможности играть обаятельным персонажем. Орочьи и тролльские женщины какие-то зеленые, нежить совершенно не держит осанку, а таурены... таурены колоритны, но у них хвост, и он качается из стороны в сторону, как маятник. Для хрупкой женской психики это тяжелое испытание – мерное покачивание хвоста вводит меня в состояние, близкое к трансу. А самое обидное, когда товарищи по гильдии спрашивают, почему все били босса, а я не била, и фиг им объяснишь про транс и хвост...
Но в Burning Crusade появилась раса по-настоящему красивых существ – Blood Elves. Им даже дали больше полигонов, чем всем остальным. Получив коробку с дополнением, я потеряла всякий интерес к прежней высокоуровневой троллихе и задалась целью создать по-настоящему прекрасного и женственного персонажа. После перебора всех моделек выяснилось, что лучше всего для этого подходят мужчины расы Blood Elf, и здесь они дадут фору даже собственным женщинам. Одного взгляда на кровавого эльфа достаточно, чтобы понять, что его создатели любят и ценят аниме, и в особенности яой. Что, в общем, хорошо – ведь в битве главное деморализовать противника!
У каждой расы есть какая-нибудь яркая особенность. Например, у тауренов – уважение к памяти предков и миру духов, в жизни троллей важное место занимают колдовские обряды, а у орков особенно ценятся воинская доблесть и честь. Но когда раздавали самое интересное, эльфов еще не было. И главной особенностью эльфийской культуры оказалась склонность к наркотической зависимости от магической силы.
В прошлом у эльфов был большой волшебный колодец, в котором было столько магической силы, что все были довольны и счастливы. Позднее, когда армия принца Артаса загадила этот колодец так, что восстановлению он уже не подлежал, эльфам стало как-то нехорошо и они начали искать другие источники колдовской силы. Правда, эти источники оказались весьма сомнительными. Например, в окрестностях столицы островухих растет волшебная трава. Эльф, покушавший этой травы, получает на 10 минут бонусы к магическим способностям. Однако когда действие кончается, на следующие 20 минут наступает ломка – кое-какие характерис-

Цифровая эпоха в Азероте
Не прошло и двух недель с выхода The Burning Crusade, как Blizzard удивили всех очередной неожиданной новостью. С 1 февраля вы можете приобрести заветное дополнение, не выходя из дома – скачав его прямо к себе на компьютер. Цена стандартная – 35 евро. Более подробно о приобретении TBC через Интернет можно узнать на официальной странице http://www.wow-europe.com/en/burningcrusade/download/index.html.

Архитектура кровавых эльфов – это, пожалуй, самые красивые постройки во всей игре.

Вот так выглядит типичный кровавый эльф...


Первая Мировая в аду. Окопы, брустверы, обломки взорванных пушек.


Здесь должен стоять финальный босс, но только какая-то птичка кружится в небе...

тики персонажа падают. При поступлении в эльфийский организм новой порции травы ломка отступает.
После первых двух часов игры поймала себя на том, что пополнение запасов волшебной травы для меня стало важнее, чем выполнение текущих квестов. Затем нашла в себе силы завязать и с тех пор больше ее не собираю, даже на продажу. А то мало ли, вдруг опять на старое потянет. Примечательно, что эльфы – единственные, у кого отсутствует класс warrior. Почему даже из маленьких гномов получаются отчаянные воины, а высокие и сильные эльфы для этого непригодны – загадка. Возможно, любителей травы в воины не берут?

25 января

Немного освоился в новом мире. Выполнил первые «салажьи» миссии, обновил оружие и доспехи, получил долгожданный 61 уровень. В небе мелькают счастливые обладатели персональных грифонов. Я не страдаю от комплекса неполноценности, но почему они уже летают, а я ползаю по грязи? Это несправедливо.

Познакомился с местной системой группировок. Outlands состоит из девяти больших районов – по общей площади сравнимых с одним из двух материков Азерота – и в каждом власть принадлежит какому-либо союзу, а то и нескольким разом. Чтобы втереться к ним в доверие, надлежит их всячески ублажать: убивать особо ненавистных монстров, выполнять квесты, сдавать на базу необходимый товар и т. д.
Это развлечение присутствовало и в оригинальной World of Warcraft, но там высокая репутация давала только доступ к



Стартовая зона кровавых эльфов выдержана в карамельно-анимешных тонах.

...а это представитель инопланетной расы дренеев.

редким предметам, а в дополнении всё намного сложнее. Здесь у любого инстанса существует два режима – обычный и героический. В героическом режиме монстры намного крепче, дерутся намного больнее, но и награда за победу несоизмеримо выше.
Но есть одно условие – чтобы попасть в инстанс в героическом режиме, надо сначала купить пропуск. А пропуск продают в ближайшей фракции, но не всем, а только тем, у кого заоблачно высокая репутация. А чтобы зайти в геройском режиме в другой инстанс, надо купить у другой фракции другой пропуск, для чего надо заработать высокую репутацию... и так много-много раз, по числу инстансов в дополнении.
Инстансы, кстати, все оформлены в том же военном стиле. Самый первый – это штурм вражеской крепости в двух сериях. Каждая часть занимает примерно час, у совсем неопытной партии – полтора, причём за это время успеваешь убить 3-4 боссов. Это намного увлекательнее, чем трёхчасовые забеги по бесконечным подземельям оригинальной игры.
Сами боссы весьма занятные, разнообразные, чудес тактики для победы не требуют, но и глупых ошибок не прощают. Один ходит с парой адьютантов, которые его бинтуют прямо в ходе боя, другой вызывает свору гончих, третий летает на драконе и жарит партию огнём. Словом, не заскучаешь.
Из вражеской крепости я вынес замечательный доспех с тремя гнездами для самоцветов и понял, что пора искать гильдейского ювелира. Ювелиры – это новая профессия, доступная только счастливым владельцам The Burning Crusade, позволяющая из руды и прочего мусора извлекать редкие и очень редкие драгоценные камни, которые потом вставляются в гнезда на оружии и броне, придавая им дополнительные волшебные свойства. Вставлять камни надо вдумчиво – обратно они не вынимаются. Также желательно ставить камни согласно раскраске – желтые камни в желтые гнезда, а красные, соответственно, в красные. От этого воздействие усиливается.
Ради любопытства создал нового персонажа – дренея-шамана. Стартовая зона не очень впечатлила, слишком уж она выбивается из общей стилистики WoW своим научно-фантастическим стилем. Всюду сияющие энергетические кристаллы, обломки дренейского космического ковчега... и шаманы! Толпы шаманов! Я гордо покинул их и в одиночестве направился в ближайший лес, но там был съеден бегающими цветами-мутантами. Нет, дренеи – это не для меня.

26 января

Эльфы начинают приключения в окрестностях собственной столицы. Прежним персонажем я б, наверное, к ним зайти постеснялась. Там все такое красивое, блестит, переливается, улицы чистые, кусты подстриженные... И тут я со своим тролльским рылом – неудобно как-то.
В Blizzard учли печальный опыт других городов, где из-за массового скопления народа часто случались лаги. В эльфийской столице два филиала аукциона, два филиала банка, а почтовые ящики вообще на каждом углу – только чтобы у игроков было меньше причин попадаться друг другу на глаза. Может быть, именно поэтому я долго не встречала эльфов, которые ездили бы верхом. Зато уж когда встретила эльфийку верхом на розовом страусе, меня охватил стыд за всю эльфийскую расу. Должна же быть какая-то гордость. Я лучше буду ходить пешком. Я двести раз выполню один и тот же квест, чтобы заработать репутацию в другой

Хорошая шутка продлевает жизнь

Юмористы-эрудиты из Blizzard не пощадили новую игру. В тавернах Outlands вам встретится и светская львица Харис Пилтон, и бармен Флойд Пинкус, и менее понятная русскому игроку Офра Виндфьюри... Охранные големы в стартовой зоне кровавых эльфов повторяют знаменитые фразы из фильма «Робокоп». А гигантский червь по имени Хай-Шулуд в представлениях, надеюсь, не нуждается.



Деревня лесных жителей, полугрибов-полулюдей.

Пейзажи Хеллфайра поражают своей постапокалиптической эстетикой.

Похоже, скоро в гильдии вместо рейдов будут проходить турниры по боям роботов без правил.

группировке, достаточную для покупки ездового волка или ящера. Но я вам официально, со страниц «Страны Игр», заявляю, что никогда не буду ездить на розовом страусе!
Только паладинам вместо позорных страусов дают нормальных лошадей. Ах да, я же еще не сказала, что расе Blood Elf доступен класс паладин, который раньше встречался только у Альянса (а Draenei получили класс шаман, который раньше был только у Орды). Надо ли говорить, что в стартовых зонах сейчас бегают толпы маленьких ордынских паладинчиков и альянсовских шаманчиков?
По соседству со стартовой зоной есть любопытное местечко – городок Tranquillen. В нем есть торговец, который продает вещи тем, кто имеет высокую репутацию среди жителей города. Изюминка в том, что репутация с выполнением каждого задания растет как на дрожжах, уровню к двадцатому уже легко набрать максимум и получить за это... ну, пару шмоток весьма скромного качества. Зато можно потом хвастаться, что хотя бы в одном союзе вас ценят на все сто, на зависть всем высокоуровневым товарищам. Они-то привыкли, что репутацию надо зарабатывать месяцами.
На двадцатых уровнях в новых районах становится уже нечего делать, приходится перебираться на материк. Ближайшие земли – это столица нежити и ее окрестности, и дальше прокачка до 60-го уровня ничем не отличается от того, как мы это делали до выхода дополнения.

29 января

День начался весело – гильдейский инженер научился строить маленьких боевых роботов. Игрушка ходит вслед за владельцем и сражается с другими роботами. Похоже, скоро в гильдии вместо рейдов будут проходить турниры по боям роботов без правил.
В гильдии появились первые «семидесятники». Народ активно обсуждает элитные инстансы, в которых ещё никто не был, но все уже много слышали. Заброшенная башня мага Медива, а также Пещеры Времени, где можно вернуться в прошлое и поучаствовать в знаменитых исторических событиях – помочь юному Траллу сбежать из людского плена, увидеть открытие первого Темного Портала... Звучит заманчиво, надо поскорее дорасти до 70 уровня...
Поездил по миру, посмотрел на основные зоны. Сделано с выдумкой, разнообразно. Выжженные пустоши полуострова Хеллфайр, гигантские грибы Зангармарша, зазубренные пики Ножевых Гор, девственные леса Тероккара – достаточно одного взгляда, чтобы узнать, в какой части мира находишься.
Что понравилось – почти в каждой зоне идет PvP-игра, наподобие известного захвата башен в Eastern Plaguelands. Игры попроще дают победившей стороне приятный маленький бонус, например, «+5% к силе атаки, пока находишься в границах зоны», у более сложных и награды посолидней, вплоть до того, что победившая сторона получает дополнительные редкие предметы с убитых монстров. Словом, рай для кровожадных убийц.
В центре материка стоит Шаттрах – неофициальная столица всех местных земель, огромный древний город, населенный множеством рас из самых разных миров. Город разделен на кварталы, причем каждым владеет одна из враждующих фракций. Из Шаттраха также ведут порталы в Азерот, во все крупные города Орды и Альянса. К сожалению, односторонние.
И в каждой зоне десятки квестов, новые союзы, новые инстансы, в магазинах новые рецепты... а ещё надо накопить какую-то совершенно безумную сумму на летучего грифона и добраться наконец до потаённых мест, куда не попасть пешком... а репутация со всеми фракциями... а доступ к героическому режиму... а редкие награды за PvP... а... а... а откуда же взять время на это всё! О, идея, надо взять отпуск! Ну подумаешь, не съездим летом на юг, ничего страшного. СИ

Анатомия эльфов – пикантные подробности

Во времена бета-тестирования эльфы-мужчины отличались еще большей женственностью, чем сейчас. Потом им добавили мускулов. Злые языки говорят, что это сделано не из заботы об эстетических чувствах игроков, а из-за того, что в первой версии у них иногда выпирали наружу... э-э-э... ну что там бывает внутри у моделей? Кажется, это называется скелет.

Кросс-обзор

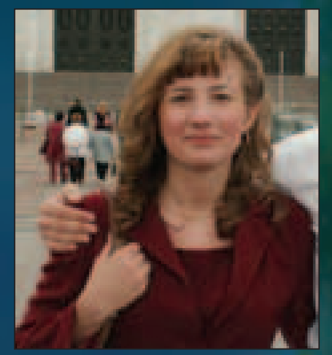
НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Юлия «Goblin Matron» Иванова

goblin.matron@gmail.com



СТАТУС: Автор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Ultima Online, Master of Magic

Цинична, прожорлива и хитра. Любит глумиться над всем и вся. Под настроение танцует на дэнс-паде. Утверждает, что хорошо помнит первый Doom и Eye of Beholder, но в подробности не вдается. Значительную часть жизни проводит в онлайновых играх. Перевоспитать ее пока не удалось никому.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей какой был, такой и остался. А чего его менять, он хороший, честно проверенный на нескольких миллионах подписчиков. Просто появилось много новых целей и возможностей. Например, накопить денег на летающее животное, чтобы подняться на нем в небеса и посмотреть сверху на этих жалких людишек.

ГРАФИКА

Вы уже видели кровавых эльфов? Они – живое свидетельство тому, что среди дизайнеров Blizzard появились поклонники аниме. Ну ладно, переживу, только хлебну еще валерьянки. Еще у них завелся как минимум один поклонник Сальвадора Дали. Посмотрите на представителей благородной расы наару – и сами все увидите.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

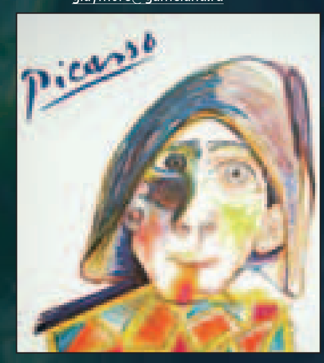
Неизменный стандарт качества Blizzard. Очень профессиональный продукт, сделанный с большим вниманием к нуждам игроков. Несколько месяцев, вырванные из жизни восьми миллионов человек. Образцовый пример того, как надо делать дополнения к играм. И новое торжество геймплея над графикой!

ВЕРДИКТ 8.0



Владимир Иванов

glaymore@gameland.ru



СТАТУС: Автор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Ultima V, Goblins, Monkey Island

Любит – уютные кресла, Новый Год, собак, снег за окном, Стейнбека и Гумилева, запах старых книг, возвращаться домой, просыпаться в тишине.
Не любит – суетливых людей, строгие костюмы, Сорокина и Кундеру, свое лицо в зеркале, смотреть телевизор, работать по выходным.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей в дополнении ничуть не изменился, и это хорошо. Сначала – исследуем мир, выполняем квесты, растем в уровнях. Потом – собираем большие рейды и идем воевать с эпическими боссами. Классика. Разве что рейды теперь не занимают по 6-7 часов, за что компании Blizzard лично от меня большое спасибо.

ГРАФИКА

При всей любви к World of Warcraft заявляю: товарищи, это не-серь-ез-но! Так нельзя. На дворе, простите за выражение, 2007 год. То, что три года назад выглядело как милый примитивизм, сегодня вызывает в лучшем случае недоумение. Может, пора ориентироваться на Age of Conan? На LOTR Online? На Guild Wars хотя бы?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Геймплей, графика... все это пыль и суета по сравнению с чувствами, которые охватывают старого ролевика, когда он шагает сквозь Темный Портал и оказывается в родном мире орков, или опасливо ступает на порог заброшенной башни Медива. Очень, очень атмосферная игра получилась.

ВЕРДИКТ 9.5



Александр Каныгин

alexk@gameland.ru



СТАТУС: Damage дилер

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Эээ… метни гнома?

Большое теплое солнце, когда играет во что-нибудь захватывающее и слушает Snoop Dogg. Агрессивен и немногословен, когда интернет-провайдер решает ночью устроить профилактику.
Не любит квесты, авиасимуляторы и отечественный хип-хоп.

ГЕЙМПЛЕЙ

Вот эта штука у меня на столе, с монитором, клавиатурой, жужжащим ящиком, мышкой и колонками – приставка для игры в WoW. Что она еще может делать, я не помню, но точно знаю, что через секунду экран загрузки исчезнет и 19 дюймов снега, моря и жарких песков будут готовы принять меня без остатка.

ГРАФИКА

Если на секунду вырваться из мельтешащего круговорота квестов, подземелий, межрасовых войн и запойного крафта предметов, получится пробубнить, что графика, как и прежде, чудовищно хромает. Нет – она просто припадает на обе ноги, со своими треугольными моделями и мутными текстурами! Однако, извините, у меня нет времени, на Оргиммар совершено нападение.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Дж. Бушу пора готовить очередную военно-профилактическую операцию. Подземные лаборатории Blizzard нуждаются в крепкой проверке – ребята измышляют новые сильнодействующие наркотические средства с пугающим постоянством. Смогли избежать привыкания к оригиналу? Попросите у друга 10-дневный ключ для Burning Crusade.

ВЕРДИКТ 10



Нина «Cosmikgirl» Богданова

cosmikgirl@list.ru



СТАТУС: PR-принцесса

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: The Neverhood, Heroes of Might and Magic V

Величайшими достижениями культуры считает изобретения Гуттенберга, братьев Люмьер и Гейтса, поэтому тратит на них все свое свободное время. Очень любит играть в ролевые игры, ибо только в них современная девушка может почувствовать себя грязным волосатым мужиком Средневековья.

ГЕЙМПЛЕЙ

Настолько интересный и насыщенный, что через пять минут беготни и общения с окружающим миром происходит полное отождествление с персонажем и появляется абсолютная вера в действительность происходящего. А интересные и увлекательнейшие квесты, необходимость выполнения которых просто не дает морального права покинуть игру, не имеют аналогов.

ГРАФИКА

Потрясающая яркая графика, одновременно подчеркивающая нереальность происходящего и создающая идеальный фантастический мир. Неустаревающая и ненадоедающая картинка, которая позволяет с головой погрузиться в атмосферу волшебного мира. Да! В Burning Crusade можно часами бессмысленно, но с наслаждением смотреть на танцующих блад эльфиек.

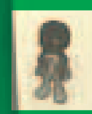
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Отличное развлечение, замечательная альтернатива любому другому виду отдыха, спорту, еде, сну, мечтам, личной жизни, работе и действительности в целом, поскольку предоставляет возможность заняться всем вышеперечисленным непосредственно в игре. Местами – эмоциональней и волнительней, чем реальная жизнь.

ВЕРДИКТ 10

ВСЕЛЕННАЯ





Автор:
Сергей Сенюк
demilich_2000@yahoo.com

Вселенная Warcraft зародилась в далеком 1994 году, когда свет увидела первая из игр ныне легендарной серии, называвшаяся просто – Orcs and Humans. При невероятной увлекательности и новизне этой стратегии в реальном времени на безыскусную сюжетную линию мало кто обращал внимание. Есть орки, есть люди, и война между ними. Что еще нужно? Оказалось, многое, и к представлению мира Азерота в следующих сериях сценаристы из Blizzard Entertainment подошли со всей ответственностью. Создана богатая история вселенной, охватывающая несколько тысячелетий, представлены новые диковинные расы, континенты и даже целые миры! С экранов мониторов сказочный Азерот перешел на страницы книг, комиксов, настольных и карточных игр. И сейчас, 13 лет спустя, жизнь продолжается, вселенная расширяется и находится на пике популярности.

Становление Легиона

На заре времен во Вселенной обитала раса легендарных Титанов-созидателей. Смысл их жизни заключался в том, чтоб привести в порядок пустынные маиры и подготовить их к приходу новых поселенцев.
Но даже у столь могущественных созданий в Хаосе Бесконечной Пустоты отыскались достойные противники – демоны. Можно и не говорить, что обитателям Преисподней замыслы Титанов пришлись не по нраву. Пантеон развязал с демонами беспощадную войну и противопоставил тварям своего лучшего воителя, Саргераса.

WARCRAFT



Warcraft: The Movie
9 мая 2006 года корпорация Blizzard распространила пресс-релиз, в котором говорится о заключении договора с Legendary Pictures и о начале работ над переносом мира Азерота на большой экран. Подробностей пока немного, известно лишь, что сюжетная линия картины не будет основана на сценарии какой-либо из игр.
«Начиная с первой игры цикла Warcraft и до последних романов нашей целью было создание богатой фэнтезийной вселенной, которая сможет вместить в себя истории, представленные в различных формах, – говорит Крис Метзен. – И создание художественного фильма кажется следующим витком развития вселенной Warcraft».

Долгие века тот успешно уничтожал отродий по всей вселенной, но бесконечные сражения повредили рассудок Саргераса. Он разуверился не только в своём деле, но и в жизненных принципах Титанов, отверг порядок и принял сторону Хаоса. Перейдя на сторону демонов, Саргерас собрал неисчислимое воинство – Пылающий Легион – и отправил его в захватнический поход по бескрайним просторам Великой Тьмы. До сих пор неизвестно, сколько миров успело поглотить прожорливое пламя Легиона... Минули эоны, легендарные Титаны давным-давно покинули Вселенную, а победное шествие Пылающего Легиона под знаменем Хаоса все продолжалось. Далеко не все обитатели миров смертных готовы были без боя отступить пред сокрушительным натиском демонов. Иные могучие сущности приняли сторону Света, чтобы дать отпор тварям Бесконечной Пустоты. И полем сражений, что определят судьбу всей Вселенной, стал мир, названный Азеротом.

Расы и народы

В Азероте Титаны столкнулись с мириадами враждебных духов стихий, которые поклонялись непостижимым злобным сущностям – Старым Богам. Обеспокоенный происходящим, Пантеон послал войска против духов, разрушил цитадели Старых Богов и заточил эти пять сущностей глубоко под землей. Многие столетия Титаны перекраивали поверхность планеты, пока наконец на ней не остался один-единственный континент. В центре его они поместили озеро, излучавшее загадочное сияние. Титаны назвали его Колодцем Вечности, и оно должно было стать живительным источником для всей планеты. Когда наступили сумерки последнего дня творения, Титаны нарекли континент Калимдором, что значит «страна вечного звездного света». Дальнейшая судьба молодого мира оказалась всецело в руках младших рас, о которых и пойдет наш рассказ.

Драконы. Покидая Азерот, Титаны оставили хранителями мира пятерых Великих Драконов, от которых повели род и остальные представители этого крылатого племени. Каждый из Великих отвечал за определенную сферу бытия и крайне редко вмешивался в дела смертных. Так, бронзовый Ноздорму стал хранителем времени, а алая Королева драконов Алекстраша – всех живых созданий в мире. Ее младшая сестра, зеленая Изера, впала в вечный транс, обратившись к Изумрудному Сну Сотворения, и теперь наблюдает из своего царствия грез за густыми чащобами и безбрежными океанами Азерота. Роль стража магии и запретных знаний принял синий Малигос. Олицетворением силы смертного мира явился черный дракон Нелтарион, впоследствии предавший свой род и принявший сторону Пылающего Легиона.

Тролли и акири. Первая из известных рас разумных обитателей Азерота – тролли. Изначальное племя их называлось Зандалар. Больше всего на свете мудрые зандалари ценили знания, однако существенная часть племени жаждала новых завоеваний. Эти воинственные тролли отколо-

Иные могучие сущности приняли сторону Света, чтобы дать отпор тварям Бесконечной Пустоты. И полем сражений, что определят судьбу всей Вселенной, стал мир, названный Азеротом.

Литература

Книг, написанных по миру Warcraft, немного – всего семь. События, изложенные в них, прекрасно дополняют сценарии игр, позволяя глубже погрузиться в чарующую и притягательную, жестокую и беспощадную реальность Азерота. На русском языке выпуск романов серии Warcraft налажен издательством «Азбука». Переводы, правда, оставляют желать лучшего...

Of Blood and Honor
Электронная книга от самого Криса Метзена, создателя вселенной Warcraft. История паладина Тириона Фордринга, истово верившего в порочность и жестокость орочьей расы. Но неожиданное проявление чести и сострадания одним из зеленокожих явится предтечей событий, что перевернут все его взгляды на жизнь и заставят раз и навсегда решить: кто – люди, а кто – монстры?

Day of the Dragon
Последние дни Второй Войны. Кризис в высших кругах колдунов Кирин Тора является причиной, по которой волшебник Ронин отправляется в занятые орками земли Каз Модана. Там он раскрывает глобальный зловещий заговор, размах коего не мог и вообразить. Возникшая угроза побуждает его заключить союз с древними детьми воздуха и огня; лишь так Азерот может надеяться встретить новую зарю.

Lord of the Clans
Изначально сюжет данной книги должен был лечь в основу компьютерной приключенческой игры с одноименным названием, однако проект заморозили.
Раб. Гладиатор. Шаман. Вождь. И это все – таинственный орк по имени Трралл. Взращенный с младенчества жестокими хозяевами-людьми, желавшими сделать из него образцового слугу, Тралл следует своему предначертанию, которое только начинает осознавать – сломать оковы рабства и вернуть древние традиции своему народу. Так начинается рассказ о его жизни – сага о чести, ненависти и надежде...

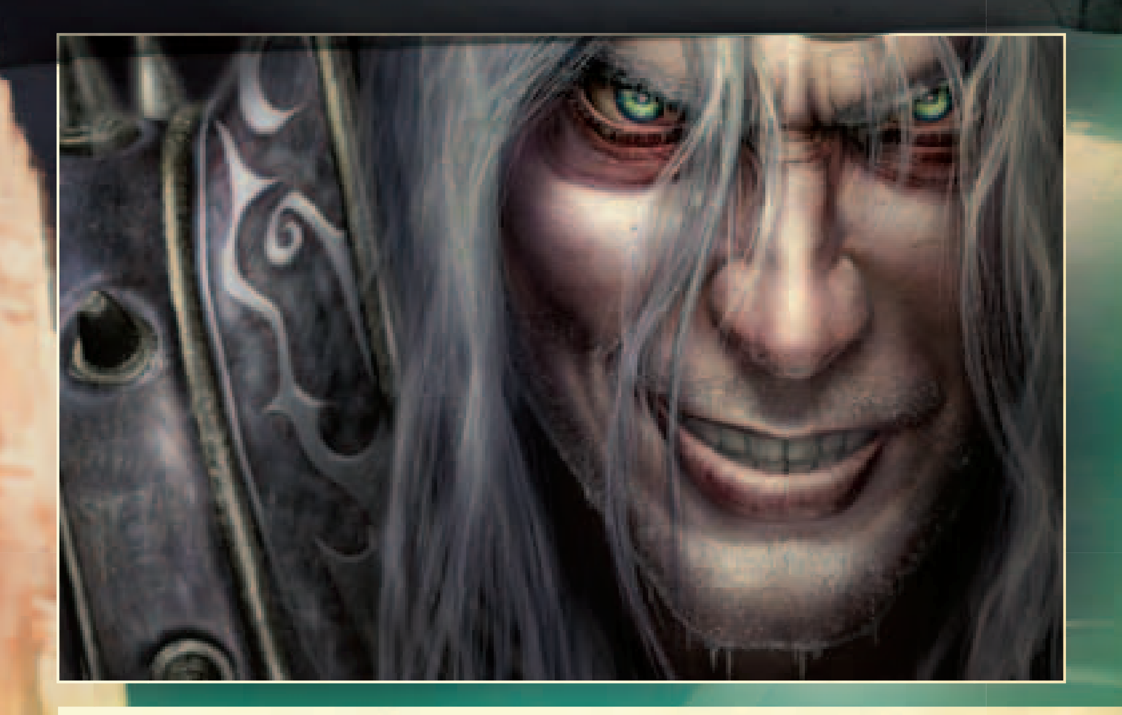
The Last Guardian
Хранители Тирисфаля: орден воителей, наделенных божественными силами. Веками ведут они свою незримую войну с Пылающим Легионом. С рождения Медиву было предназначено стать величайшим и могущественнейшим из этого великого Ордена. Но с самого начала тьма овладела его душой и невинностью и обратила служению злу силы, предназначенные триумфу добра. Борьба Медива, разрываемого двумя силами, со злом в себе стала судьбою всего Азерота... и навечно изменила этот мир.

Трилогия War of the Ancients
Несколько месяцев спустя после завершения Третьей Войны в землях Калимдора возник временной разрыв, отправивший горстку героев в далекое прошлое, в час первого прорыва Пылающего Легиона. Вот только теперь нечаянное вмешательство гостей из будущего в ход событий, приведших к Великому Расколу, может кардинально изменить грядущее...

Cycle of Hatred
Роман предшествует событиям World of Warcraft и посвящен непростым взаимоотношениям орков и людей, нашедших прибежище на Калимдоре после разорения Лордерона демонами и нежитью. Старая ненависть вновь берет верх, и любая искра, проскочившая между народами, грозит разжечь яростное пламя новой войны.

World of Warcraft. Rise of the Horse.
Давным-давно, на прекрасном Дреноре благородные орочьи кланы мирно соседствовали с таинственными дренеи. Но у агентов Пылающего Легиона были свои планы насчет обеих рас. И демонический лорд Кил'джеден запустил в действие план, который позволит ему не только уничтожить дренеи, но и обратить орков в единую и беспощадную Орду, несущую разрушение в мир.

The Sunwell Trilogy
Воплотились просторы Азерота и в замечательной манге, созданной совместными усилиями писателя Ричарда Кнаака и художника Джай Хван Ким. Сюжет закручен вокруг приключений весьма необычной команды героев – синего дракона, злобного дворфа, двух братцев-троллей и таинственной девушки. Вся эта разношерстная братия странствует по Чумным Землям, пытаясь отыскать Солнечный Источник эльфов Квел'Таласа, исчезнувший во время Третьей Войны. Вот только цель их поисков весьма интересует и иную персону – самого Короля Мертвых!



лись от Зандалара, образовав собственные империи – Гурубаши и Амани.
В то время их общим врагом стала третья империя, Аз'Акир. Акири, злые разумные насекомые, жаждали непрерывно расширять свои владения и уничтожать всю иную жизнь на просторах Калимдора.
Тролли сражались с акири долгие тысячелетия, но так и не смогли добиться полной победы. Их усилия привели к тому, что королевство акири раскололось надвое, а сами насекомые заняли крайние северные и южные области Калимдора.
Ночные эльфы. Следующим народом, пришедшим в Калимдор, стали Ночные эльфы, или калдореи. Они поклонялись лунной богине Элуне и верили, что днем она спит в сияющих глубинах Колодца Вечности. Этот народ посвятил себя изучению магии природы.
Отношения калдореи с иными народами Калимдора складывались непросто. Кровопролитная Война Зыбучих Песков, случившаяся между Ночными эльфами и акири, закончилась поражением насекомых. Однако стычки с троллями вспыхивали с удручающим постоянством на протяжении долгих столетий, и ни одна из сторон так и не взяла верх.
Именно Ночные эльфы ответственны за Великий Раскол. Возжелав еще большего могущества, благородное сословие калдореи заключило сделку с демонами и открыло Пылающему Легиону путь в Азерот через Колодец Вечности.
Вторжение удалось остановить, лишь уничтожив сам Колодец. Страшный катаклизм расколол материк на четыре части (Калимдор, Азерот, Лордерон и Нортренд), а его центральная часть затонула.
Со времен тех давних событий Ночные эльфы стремятся отгородиться от остального мира, скрываясь в чащобах Ашенвальского леса на севере Калимдора.
Высшие эльфы. После катастрофы Высокорожденных изгнали из Калимдора, и те отправились к новосотворенному восточному континенту – Лордерону. Отрезанные от жизненных энергий Колодца Вечности, они утратили бессмертие и защиту от стихий. Рост их уменьшился, а кожа потеряла характерный фиолетовый оттенок.
В северных лесах континента они основали свое собственное волшебное королевство Квел'Талас и отвергли поклонение луне и природе, обратившись к более могущественной магии солнца и света.
Наги. Измененные вызванными ими же силами, многие Высокорожденные погрузились на дно морское и преобразились в змееподобных наг. Там, на дне, наги построили новый град – Назятар и медленно начали восстанавливать свое могущество. Но пройдет еще десять тысячелетий, прежде чем они явят себя миру...
Дворфы. В древние времена Титаны оставили в Азероте своих детей – Земных, охраняющих глубинные пределы мира. Земных не заботила суета поверхностных рас, благо сюда, на глубину, не докатывались отголоски потрясений, преобразующих Азерот.
Так продолжалось до Раскола, оказавшего огромное влияние на Земных. Раса Земных изрядно поредела, а выжившие сами заточили себя в каменных покоях, где были изначально сотворены. И следующие восемь тысячелетий они мирно почивали глубоко под землей.
Неизвестно, что вновь пробудило их к жизни, но Земные внезапно восстали ото сна и обнаружили, что сильно изменились за прошедшие века. Они стали смертными.
Назвав себя дворфами, Земные поднялись в пробуждающийся мир. Ими было основано огромное королевство – Каз Модан, или «Гора Каза», в честь Титана Каз'горота. Дворфы, по природе своей обожающие работать с драгоценными каменьями, наладили добычу оных в окружающих горах.
Люди. Первое упоминание о людях относится ко времени бесконечных войн троллей с Высшими эльфами. Люди поддержали соседей из Квел'Таласа, и те обучили их искусству магии. Возникла первая человеческая империя – Аратор, но с веками она стала столь велика, что разбилась на семь государств. Одно из них, самое обширное, заняло земли южного Азерота. Остальные шесть остались на Лордероне: Стромгард, Джилнеас, Альтерак, Кул Тирас, Лордерон и Даларан.
Даларан явился основным центром магии. Магократ, правивший Далараном, основал Кирин Тор – орден, занятый разработкой и записью каждого заклинания, артефакта и волшебной утвари, известных человечеству.
Джилнеас и Альтерак обладали могучими армиями, исследовавшими южные регионы Каз Модана. Именно в эту пору люди впервые повстречали дворфов и обменялись многими секретами инженерного дела и обработки металла.

Орки. Эти зеленокожие обитатели далекого мира Дренор поддались соблазнам демонов Пылающего Легиона и с их попустительства обрушились на Азерот. Опустошив южный континент и уничтожив людское государство, орочья Орда устремилась на север, к Лордерону. Однако Альянс человеческих держав, Квел'Таласа и Каз Модана, сумел не только отбросить орков, но и загнать их назад в Дренор через Темный Портал. После чего родной мир орков был уничтожен разбушевавшейся магией их же шаманов, и теперь останки его называются Внешними Землями. Оставшиеся в Азероте орки перебрались на Калимдор, подальше от людей. Освободившись из-под власти демонов, они вмиг утратили всю кровожадность, вновь обратившись к природе и шаманству.

Эредар. Высокоразвитая раса из мира Аргус, 25 тысячелетий назад обращенная Саргерасом в демонов. Те немногие эредары, что отвергли посулы безумного титана, бежали от гнева Пылающего Легиона в иной мир, Дренор. С тех пор они именуются дренеи.

Огры. Немногочисленное племя огромных двухголовых великанов, пришедших в Азерот из Дренора вместе с орками. Чернокнижники последних с помощью захваченных во время Второй Войны Рунных Камней Квел'Таласа вывели новую породу – огров-магов!.. После опустошения Лордерона демонами уцелевшие огры бежали на Калимдор, где ведут отшельническую жизнь, установив ограниченные отношения с орочьим государством Дуротар.

Гномы. Мастеровые и изобретатели, гномы обитали в удивительном городе Гномерегане, завязав торговые отношения с соседями-дворфами и снабжая их паровыми машинами и огнестрельным оружием. Во время Второй Войны гномы выступили союзниками Альянса, но наотрез отказались отражать атаки демонов Пылающего Легиона, пытаясь избавиться от собственных бед и удержать Гномереган от наседающих на него древних злых сил. К сожалению, город все-таки пал и около половины расы гномов было уничтожено.

Таурены. Массивные, быкоподобные создания, живущие в пустынных областях Калимдора. Их жизнь посвящена служению природе и сохранению равновесия в отношениях между дикими животными и природными стихиями. Тем не менее, миролюбивость тауренов сочетается с воинственностью и беспощадностью по отношению к нарушителям уклада бытия быкоглавцев. В Третьей Войне таурены объединились с орками в сражении против Пылающего Легиона. С тех пор эти расы стали верными союзниками.

Лики героев

Бесконечные войны и кровавые конфликты породили немало героев, сыгравших ключевые роли в истории Азерота. Вот некоторые из них.

Медив. Последний Хранитель Ордена Тирисфаля. С детства находился под властью духа Саргераса и был убит в Первой Войне своими же товарищами. Вернулся к жизни годы спустя

Альянс человеческих держав, Квел'Таласа и Каз Модана, сумел не только отбросить орков, но и загнать их назад в Дренор через Темный Портал.









и поспособствовал во время Третьей Войны объединению Альянса и Орды в силу, способную противостоять Пылающему Легиону.

Нер'зул. Могущественный орк-чернокнижник, чья магия и привела Дренор к гибели. Обращен демонами в Короля Мертвых, развоплощен и пленен в Ледяном Троне Нортренда.

Гул'дан. Орк-колдун, ученик Нер'зула. Заправлял вторжением орков в Азерот через Теневой Совет – союз некромантов и чернокнижников, вершащий политику Орды.

Артас. Принц Лордерона, обратившийся ко злу. Впоследствии воплотился в Короля Мертвых, связав свою сущность с духом Нер'зула.

Тралл. Нынешний вождь орочьей Орды, свободной от демонической порчи. Объединив выжившие во Второй Войне племена, он привел их на Калимдор, где основал новое государство – Дуротар.

Малфарион Свирепый. Верховный друид Ночных эльфов. Сражался против Высокорожденных в час битвы за Колодец Вечности. В Третьей Войне повёл свой народ против второго вторжения Пылающего Легиона. После чего на долгие годы погрузился в тенета Изумрудного Сна.

Иллидан Свирепый. Брат Малфариона, посвятивший себя изучению магии Хаоса. Обратившись в полудемона, он предал калдореи, за что и был заточен на долгие века. Освободившись во время Третьей Войны, Иллидан побывал на службе и у Короля Мертвых, и у демонов, после чего бежал от своих нежеланных хозяев во Внешние Земли, где стал союзником Кровавых эльфов.

Тиранд. Ночная эльфийка, жрица Элуны. Любовь к ней поссорила братьев Свирепых, что в конце концов привело к предательству Иллидана. Сама же Тиранд отдала сердце Малфариону.

Бег времени

Каждая игра из стратегического сериала игр Warcraft повествует об одной из войн, случившихся в Азероте после того, как этот мир почтили своим вниманием орки. Так, Wacraft: Orcs and Humans (1994) воскрешает события Первой Войны, когда люди Азерота потерпели сокрушительное поражение и покинули южный континент.

Действие Warcraft 2: Tides of Darkness (1995) разворачивается уже в северном Лордероне, и в противоборство втягиваются иные народы – Высшие эльфы, дворфы, гномы и тролли. В итоге Альянс сил Света вытесняет орков обратно в Дренор, и окончание Второй Войны отражается в дополнении под названием Warcraft 2: Beyond the Dark Portal (1996). В последнем противостоянии на равнинах Дренора орочьи шаманы открывают слишком много Темных Порталов в иные миры, и ткань реальности не выдерживает. Дренор разрывается на части, обращаясь во Внешние Земли – островки суши в океане Бесконечной Пустоты.

Сюжет Warcraft 3: Reign of Chaos (2002) описывает, пожалуй, самую страшную войну в истории Азерота. Пылающий Легион прорывается наконец в смертный мир. Чтоб отразить нападение, смертные расы объединяются – люди сражаются бок о бок с орками, и даже Ночные эльфы не остаются в стороне.

Нашествие Легиона удается остановить, но какой ценой! Лордерон полностью опустошен и становится царствием нежити – Чумными Землями. Квель'Талас разорен, а выжившие Высшие эльфы отныне называют себя Кровавыми и находят приют во Внешних Землях.

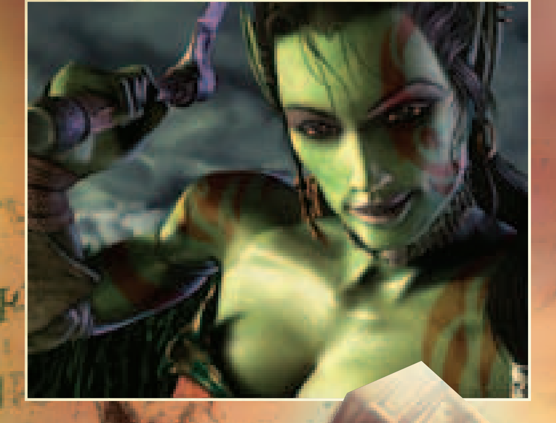
Завершение эпического конфликта, навсегда изменившего лик Азерота, отражается в игре Warcraft 3: The Frozen Throne (2003), в финале которой Король Мертвых получает свободу, облекается плотью и возрождается новой сущностью, объединившей в себе души принца Артаса и чернокнижника Нер'зула.

После чего в Азероте устанавливается зыбкий мир. Возникает множество новых группировок, каждая с особыми целями и устремлениями. В Лордероне образуется Орден Серебряной Зари, что пытается организовать сопротивление сонму нежити Короля Мертвых. Помимо благородных паладинов, ему противостоят и Отрекшиеся – мертвяки-ренегаты под водительством баньши Сильванас, бывшей при жизни Высшей эльфийкой.

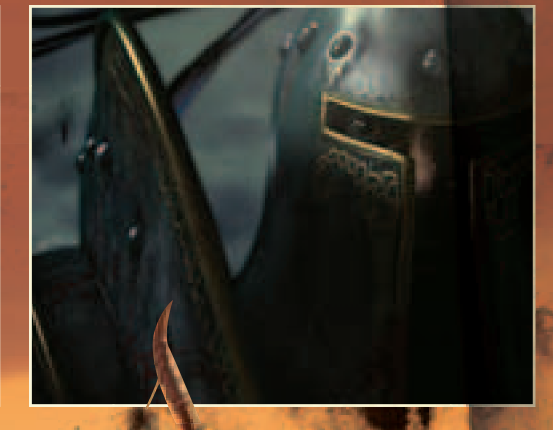
По всей планете вспыхивают искры местных стычек, отразившихся в одной из самых популярных многопользовательских ролевых игр современности – World of Warcraft (2004). В южных пустынях Калимдора Ночные эльфы сражаются с ордами огромных насекомых – киражди и силитидов, питаемых мощью одного из Старых Богов. Извращенные злой магией, из царства Изумрудного Сна в Азерот явились безумные зеленые драконы. Вновь воспрянул древний кровавый бог троллей – Хаккар Губитель Душ. Род черных драконов напал на ненавистных пламенных духов под предводительством самого Рагнароса Повелителя Огня...











Warcraft RPG

Отметился Warcraft и на ниве настольных ролевых игр. Разработкой продуктов этой линейки занимается именитая компания Sword & Sorcery, а в роли издателя выступает White Wolf Publishing. Игра основана на системе D20 (упрощенной Dungeons & Dragons) и существует в двух редакциях: Warcraft RPG (2003) и World of Warcraft RPG (2005), причем в последней делается акцент на сочетании ролевых систем одноименной MMORPG и D&D.
Помимо двух основных книг правил, издано десять дополнений:

- Manual of Monsters
- Alliance and Horde Compendium
- Magic and Mayhem
- Lands of Conflict
- Shadows and Light
- Lands of Mystery
- Alliance Player's Guide
- More Magic and Mayhem
- Horde Player's Guide
- Monster Guide

Затишье перед бурей

16 января 2007 года вновь открылся Темный Портал, связавший Азерот и Внешние Земли. Событие это знаменовало выход эпического дополнения к World of Warcraft под названием The Burning Crusade.

Поддерживаемый Кровавыми эльфами и коварными нагами, Иллидан Клятвопреступник полностью подчинил Внешние Земли и многочисленные порталы. Он прекрасно сознает, что те представляют слишком лакомый кусок для Пылающего Легиона, ведь демоны совершенно справедливо полагают, что врата выведут их в иные миры. Потому Иллидан прилагает все усилия, чтобы удержать порталы закрытыми.

И все же силы Иллидана – не единственные во Внешних Землях.

Остаются еще немногочисленные дренеи – раса отступников-демонов, откровенно презревшая путь вселенского разрушения и покинувшая ряды Пылающего Легиона.

К вящему ужасу орочьего вождя Тралла, во Внешних Землях обнаружились их сородичи, каким-то образом вновь принявшие демоническую порчу. Недавно из цитадели Адского Огня, служившей базой оркам во времена Первой и Второй Войн, хлынули новые отряды падших орков. А вот источник их порчи пока остается тайной...

Прибыли во Внешние Земли и наару на своей Крепости Бурь, существующей в Великой Тьме. Эти загадочные энергетические создания осознали стратегическую ценность бренных останков Дренора и поклялись любой ценой уничтожить Легион.

Но когда большинство наару отправились исследовать Внешние Земли, Кровавые эльфы нанесли удар.

Осадив крепость, они смяли ее защитные сооружения и получили доступ к потусторонним технологиям. И теперь пытаются подчинить с их помощью хаотическую энергию самой Бури Преисподней.

Несмотря на все усилия Иллидана по поддержанию порталов Внешних Земель закрытыми, их важность осознали и жители Азерота – как Альянс, так и Орда. Понимая, что, помимо бесконечных сражений друг с другом, вскоре им неизбежно вновь предстоит схлестнуться и с Пылающим Легионом, представители двух фракций занялись немедленным поиском новых союзников.

Такова нынешняя расстановка сил в истерзанном непрерывными войнами Азероте. Как знать, быть может, грядущий конфликт станет последним для измученного мира?.. Или, наоборот, исход его даст смертным надежду на светлое будущее, купленное великой кровью?..

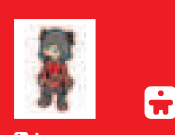
Лишь время покажет... СИ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ НОВЕЛЛЫ, БОЛЬШЕГЛАЗЫЕ ДЕВИЦЫ И «КРАСНЫЙ КОСМОС»

С 1998 года Александр Щербаков терзал разработчиков коварными вопросами, оценивал их проекты, не умалчивая ни о достоинствах, ни о недостатках: сперва как журналист-фрилансер, а затем уже как редактор Official Playstation Magazine и «Страны Игр» (причем в последнем успел побывать и заместителем главного редактора). В конце 2003 года он покинул наш журнал и с головой ушел сперва в PR, а затем в разработку игр. Сегодня мы расспрашиваем его о «Красном Космосе», проекте, в создании которого Александр принимает непосредственное участие.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
ДИРЕКТОР СТУДИИ DREAMLORE

КРАСНЫЙ КОСМОС



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

«Красный космос»
Издатель: «Акелла»
Разработчик: Dreamlore
Дата выхода: весна 2007
www.dreamloregames.com/cosmos

? Игры в жанре «интерактивной новеллы», столь популярные в Японии, для российских геймеров остаются экзотикой: некоторые пробовали в них играть (особенно в эротические разновидности), но многие знают о них только понаслышке. Почему вы тем не менее разрабатываете именно «интерактивную новеллу» – причем уже во второй раз?

Потому что я спятил. Это если вкратце. Если чуть поподробнее, то есть несколько причин. И все их рассказывать нельзя, ведь это могут прочитать дети и отдел продюсирования внешних проектов компании «Акелла». Одна из ключевых – мне это интересно. И такую игру может потянуть небольшая студия-разработчик.

Что самое страшное, есть планы проделать трюк с выпуском аниме-игры не только во второй, но еще и в третий раз. И в четвертый. Как минимум. А там будет видно.

? Многим может показаться, что вы выбрали легкий путь: аниме в моде, компаний, лицензирующих аниме, на рынке становится все больше, да и поклонников у японской анимации – пруд пруди. А как по-вашему? Сложно или легко разрабатывать подобные проекты?

Есть такой стереотип, что аниме – это зверски как модно. И нарисуй на обложке девочку с большими глазами – с руками оторвут. От реальности это далековато. Понятно, что аниме всячески популяризируется, телевизионные каналы крутят аниме-сериалы, а точек с аниме на DVD валом. Но это еще не значит, что фэндом будет рад хоть какой-то российской аниме-игре. Во-первых, основная часть покупателей от «активного» фэндома достаточно далека. Вообще большинство покупателей компьютерных игр не слишком интересуются, скажем, специализированной прессой или чем-то в таком духе. Тут ситуация похожая. Во-вторых, люди очень любят обливать помоями все, что только можно облить. Любая кривая японская хентайная игра с ужасающей прорисовкой персонажей (а такое, вопреки расхожему мнению, встречается) будет принята нашим анимешниками с более теплыми чувствами, чем что-то российское. И не потому что российское как-то сильно хуже. Просто люди ищут, куда бы тухлым помидором запустить и по этому поводу лясы поточить. Я, например, встречал на аниме-форумах ругань по поводу имен персонажей нашей игры. Мол, что это за имена – как будто американцы придумывали, какие-то они ненатуральные, нерусские. Фу, какая гадость, давайте покупать не будем. Людям фамилии Соколовский, Жуков и Максимов не угодили. Фамилии героев Великой Отечественной войны.

? С какими трудностями вам пришлось столкнуться в ходе разработки?

А бед в отечественном геймдеве всего две. Дураки и деньги. Первого много, а второго – мало. Вот с такими трудностями мы и столкнулись. И не только мы.

? Японские «графические новеллы» могут похвастаться несколькими сюжетными линиями, прохождениями за нескольких персонажей (причем у каждого – несколько концовок!) и так далее, не говоря уже об огромном объеме иллюстраций. «Книга мертвых» выглядит куда скромней, да и для «Красного космоса» заявлено пока только несколько концовок. С чем это связано? Почему бы не перенять опыт коллег из-за океана и не поразить геймеров обилием «начинки»?

Несколько концовок – уже достаточно. Это как раз стандарт. Далеко не все японские visual novels заваливают игрока двадцатью возможными финалами. К тому же, всё от задач зависит. В Planetarian или в Narcissu сюжет не ветвится вообще. Совсем. Просто книжка с картинками. Щелкай мышкой и читай. Другое дело – количество иллюстраций. И это – как вы понимаете – напрямую связано и со сценарием. Тут мы приходим к одной из ключевых трудностей разработки графических новелл в России. У нас меньше квалифицированных кадров и меньше бюджеты. Чем там, в Азии. Вместо того чтобы сделать мощную interactive fiction в японском стиле с сотнями картинок, целесообразнее эти деньги вложить во что-то еще. Хоть в тот же «русский квест» – бессмысленный и беспощадный. Потому что никто толком не знает, как эта пресловутая «аниме-игра» будет продаваться. Есть риск не отбить вложения. Именно так к вопросу подходит отечественный издатель. И понять его можно. Потому что он по-своему прав.

В частности, для этого и была нужна «Книга мертвых». Самая первая аниме-игра в России. У нее был маленький бюджет, потому что вкладывать деньги в «обилие начинки» никто не может – когда не ясно, как это вообще разойдётся. Хентайные игры, например, раскупаются так себе. Про «давай много картинок» кричать все горазды, а о том, сколько это все стоит, мало кто задумывается.

Имея на руках скудный бюджет, можно было изготовить что-то очень маленькое. Короткий сюжет, относительно скудное количество иллюстраций. Очень скромненько. Хотя есть еще версия для мобильных телефонов – где все это смотрится более чем уместно. Как мобильная игра «Книга мертвых» очень хороша. Особенно на фоне того фантастического шлака, которое кон-



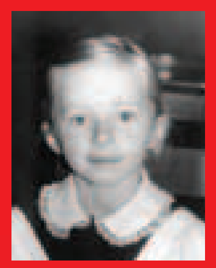
Яна Голышкина aka YanaGoya
Космос и персонажные сценки

В отрисовке персонажных сценок я столкнулась с двумя основными трудностями. Первая – производственная необходимость подстраиваться под уже имеющийся стиль. Вторая – дешифровать указания Саши по поводу того, что же в конкретной сцене происходит. Иногда это сплошная головная боль. Потому что хотя в большинстве случае руководитель проекта и знает, что он хочет, но – как собака – связно сказать не может. И нарисовать набросок композиции тоже не может – потому что, по его собственным словам, у него руки из одного места растут.



Ольга Петко aka Elruu
Художник по персонажам
elruu.deviantart.com/

Сложнее всего нам дался андроид – Сашу категорически не устраивала его грудь. Причем не всегда ясно, чем именно, кроме того, что она должна быть маленькой – желательно вообще плоской. Потому что большая грудь – это отвратительно. Изначально предполагалось, что сложнее всего придется с грузином. Он ни в коем случае не должен быть похож на торговца мандаринами. В итоге принят он был почти мгновенно. По слухам, итоговый результат невероятно похож на одного из геймдизайнеров «Акеллы» (хорошо известного нашим читателям Александра Лашина. – Прим. редакции).



Валерия Яценко aka VaLerka
Бэкграунды и космические корабли
http://www.valerka.ru/

Тяжелее всего пришлось с космическими кораблями – я их никогда не рисовала. А тут еще и сцены битвы, и роботы... Из бэкграундов основные хлопоты были с каютами. Самым сложным оказалось... нарисовать стульчик! На хайтековский стул из модного дизайнерского журнала Александр сказал: «Это не стул. Это фасоль-мутант». Впрочем, он действительно выглядел странно.



тент-провайдеры исправно предлагают скачать пользователям.
Результаты продаж PC-версии «Книги мертвых», разумеется, большими оказаться не могли. По определению. Но появилась уверенность, что некоторый спрос есть. Потому что проект несколько раз отбился, хотя о какой-то весомой прибыли при таких-то бюджетах речи идти не может. А раз есть какая-то уверенность, то теперь уже имеет смысл делать что-то, так сказать, полноформатное и выделить под это дело денежек побольше. И толкать экзотический для России жанр вперед. Вот «Красный космос» и делается. Дальше может быть больше. А может и не быть. Если аудитория хоть как-то заинтересована в отечественных аниме-играх – не на словах, а на деле, – мы это почувствуем.

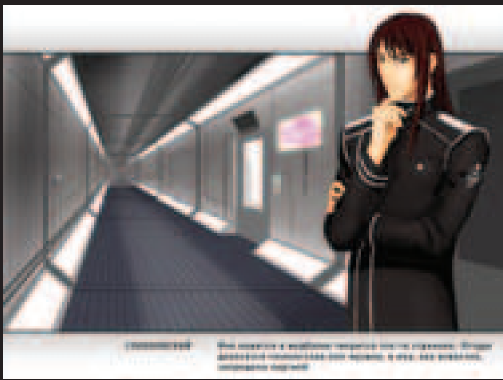
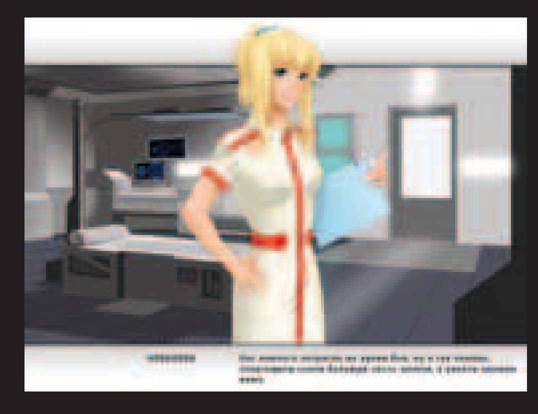
? Чем вызван интерес к альтернативной истории и советской тематике?
Скорее, это больше интерес к эстетике. Он есть, потому что он есть. Правда, советская эстетика в понимании «Красного космоса» несколько расходится с «классической». Кучу атрибутов «совка» мы из игры, например, вычистили. Хотя бы потому, что даже по логике вещей в 2150-ом кондовой совдепии быть не может. Я недавно ездил в Китай. Где, как вы знаете, все еще у власти коммунистическая партия. И когда идешь по Шанхаю, то как-то об этом забываешь. В Москве «советского» в разы больше. Альтернативную историю я люблю, потому что мне вообще сама история как наука интересна. Хотя слова «история» и «наука» следует иногда и в кавычки ставить – изучать её чертовски сложно, причем до такой степени, что почти все ее области представляют собой кромешный ужас. На эту тему можно долго распространяться, но в целом, пора бы уже признать, что какой-то связной и достоверной истории у человечества нет, что масштабы фальсификаций и подтасовок глобальны и ужасающи, о чем-либо уверенно говорить нельзя, а можно только строить предположения.

? А к мистике? Эта тема уже обыгрывалась в «Книге мертвых», и, судя по всему, вы не собираетесь от нее отказываться. Думаете, обычным детективом уже никого не заинтриговать?
«Книга мертвых» – как уже говорилось – была пробным проектом. Это маленькая, тихая и спокойная игрушечка, которая никак не раскручивалась, а спокойно была выпущена, чтобы посмотреть, как все это воспримут и кому это интересно. Почему были выбраны декорации в духе Лавкрафта и уклон в хоррор и мистику – я не знаю. Ну, то есть, выбирал-то я. Но почему так – понятия не имею. Вчера я хотел котлету по-киевски, а сегодня – свиную отбивную. Просто захотелось – и выбрал. Нравится мне это, наверное. В «Красном космосе» тоже есть место для хоррора и мистики. Для мистики, правда, немного. Но есть. Игра, честно говоря, больше тяготеет к The Thing и «Чужому». А не к партии, комсомолу и Battlezone. Почему так – опять же, связно объяснить не получится. Мне так захотелось. Я считаю, что это интересно.

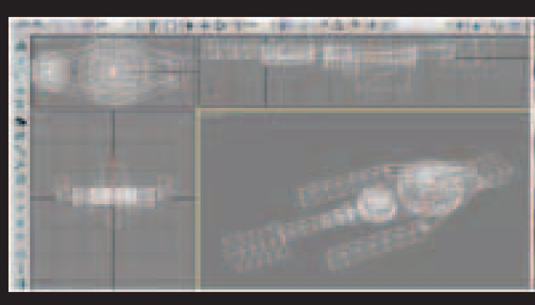
? «Симуляторы свиданий» – именно та разновидность «интерактивных новелл», которая лучше всего известна геймерам и многим приходится по душе. Но в своем пресс-релизе вы заявили, что откровенных сцен в «Красном космосе» не будет. Значит ли это, что вы поставили крест на «романтических симуляторах»?
Когда главный герой попадает в дом, где живут три сестры, их мать, бабушка и кошка Мурка, а он, простите, пялит их всех поочередно, не забывая про соседей, собачку Жучку и, разумеется, репку – я не совсем понимаю, чего здесь романтического. Возможно, редактируя материалы в игровых журналах, я ослеп и перестал понимать хоть что-либо. Поэтому никакой порнографии в моих играх не будет.

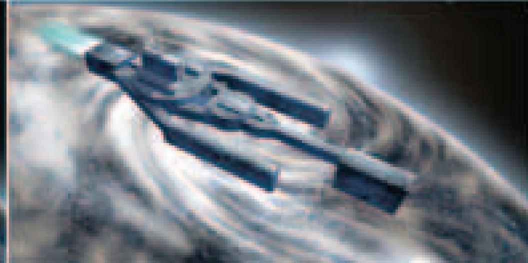
? Хорошо, возможно, «романтический» – в данном случае неудачный эвфемизм. Но как насчет игр в духе Tokimeki Memorial?
Можно делать то же самое, но без откровенных сцен. Но я не хочу. Впрочем, тут есть над чем поразмыслить. Помнится, когда-то в прошлой жизни я видел одну из частей Tokimeki Memorial на первой PlayStation. Там ходила какая-то страшная картонная дура и что-то искала. Возможно, любовь. В некотором роде, очень жизненная игра. Я считаю, если собрать что-то в таком визуальном ключе – это будет просто шикарно.

? Главный герой в «интерактивной новелле» обычно подросток: так геймерам проще отождествить себя с ним. У вас же он успел дослужиться до капитана и на 14-летнего пацана ну никак не похож. Почему вы сделали выбор в пользу более взрослого персонажа?
Потому что я хотел, чтобы действие разворачивалось на космическом корабле. Да еще и советском. Подростки им управлять не могут. Потому что это чушь собачья.
У японцев есть добрая традиция втискивать подростков куда угодно. С какой угодно легендой. Мол, только вот они смогут боевыми роботами управлять. Я их могу понять. И не





только могу – но и понимаю! Но в нашем случае запускать детский сад на борт – это перебор. У нас и так парочка персонажей слишком молодо выглядит. Я из-за этого нервничаю. Трудностей с «отождествлением» я, честно говоря, не наблюдаю. Те же 14-летние играют в Counter-Strike. Или в Half-Life. И ничего, не мучаются от того, что им приходится управлять здоровыми мужиками. Вот если им дать 14-летнего, скорее, тогда они будут жаловаться. У нас как-то так сложилось, что обычно дети не хотят считать себя детьми. Им интереснее водки выпить, травы покурить и одноклассниц потискать. С этим надо бороться. И начать с проверенного метода. Лупить их ремнем.

? Как геймеры смогут повлиять на ход развития истории? Выбором реплик в диалогах или же вы планируете что-то еще?

Главное, от чего будет зависеть развитие сюжета – от принятых вами решений. Иногда это оформляется как выбор реплик. Иногда нет. В частности, в определенный момент капитану предстоит немного побыть детективом и выяснить, кто из членов экипажа поганый саботажник. На эту не очень почетную должность будет несколько кандидатов. Того вы выбрали или не того, узнаете не сразу. К тому же в мини-играх вполне могут быть зарыты триггеры.

? В «Красном Космосе» вы обещаете «море трупов» и вместе с тем рекомендуете игру детям. Почему? Ведь, к примеру, западные рейтинговые компании стараются оградить юных геймеров от излишне жестоких игр.

Я специально написал два этих пункта в списке фичей, чтобы меня потом все об этом спрашивали.
«Западные рейтинговые компании» далеко не всегда пытаются кого-то от чего-то оградить. Им просто иногда приходится предпринимать странные телодвижения, а то какой-нибудь Wal-Mart не возьмет игры на продажу. А некоторым наплевать. Все играют в GTA и ничего. Более того – продается подобное везде. Хотя за создание таких игр нужно сразу предавать анафеме. Running with Scissors с их Postal еще можно понять. Они хоть стебутся. Там всего через край, все несерьезно. А GTA внушает подрастающему поколению чуждые ценности. Из-за таких игр молодежь с точки зрения морали деградировала до такой степени, что ее хоть сейчас в газовую камеру – она уже испорчена, ее уже не починишь.

? При взгляде на некоторых персонажей так и вспоминаются их коллеги из японских сериалов. Это совпадение или намеренная «отсылка к истокам»? Есть ли в игре другие заимствования? И не боитесь ли вы обвинений в плагиате?

Боюсь я, пожалуй, только одного. А чего именно – я вам не скажу. Потому что это личное.
Касательно персонажей, тут такое дело. Всем вспоминается только Рей Аянами из Neon Genesis Evangelion. Она, впрочем, вспоминается им по любому поводу. Если я вставлю в игру субтильную девушку с короткой прической, то каждый второй скажет, что «эти сволочи сперли Рей».
У нас есть персонаж, который сильно похож на Рей. Это очевидно. Никто, правда, не замечает, что когда мы рисовали андроида, мы еще ориентировались немного и на героиню P.N. 03. Все только о Рей и думают. И персонаж действительно «рееобразный». Умышленно. Могли нарисовать любого другого. А захотели, чтобы андроид напоминал всем о Рей. Можете считать это «отсылкой». Или дурацким юмором. С остальными персонажами такого нет. Они ни с каких популярных аниме-персонажей не списывались. И никто не вылез и не сказал мне, что, мол, старпом или первый пилот похожи на того-то и того-то. Наверное, еще вылезут и скажут. Я с интересом послушаю. Мне и самому интересно, на кого они похожи.
Впрочем, я соврал немного. Я хотел, чтобы капитан был похож на Шеридана из «Вавилона 5». И если внимательно посмотреть, то определенное сходство обнаружится.
Больше всего «отсылок» в боевой технике. У нас есть роботы. Они преследуют вполне определенную цель – пытаются вызвать ностальгический отклик у игрока. Вполне естественно, что их дизайн базируется на Veritech из Macross/Robotech.
На чем основан дизайн некоторых космических кораблей, я вам не скажу, это вы сами увидите.

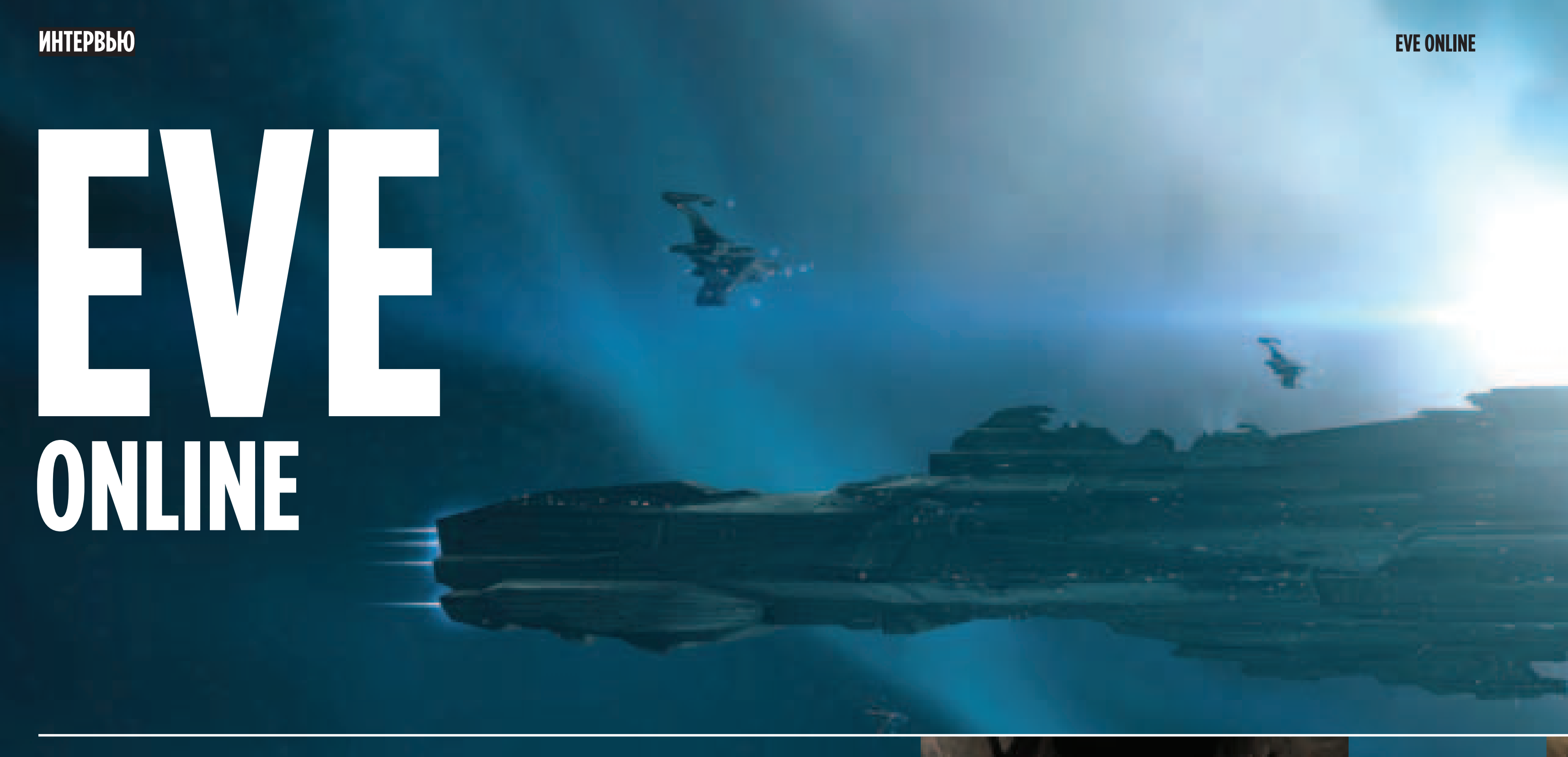
? Как вы относитесь к SMALL GAME, независимому российскому проекту по созданию игры в жанре интерактивной новеллы (http://smallgame.livejournal.com)?

Мы хорошо относимся к проекту. Даже несмотря на то, что Валера Корнеев по отношению к нам, конечно, ведет себя как изрядное порося.

? Ну и под занавес – на какой отзыв анимешников вы расчитываете, когда игра выйдет?

Я думаю, они мне в пояс кланяться будут. СИ

EVE ONLINE



Несмотря на безумие, охватившее игровой мир с выходом Burning Crusade, первое место в хит-параде на сайте mmorpg.com прочно держит вовсе не блокбастер от Blizzard. И даже не какая-то другая игра про магов и драконов. Холодные бескрайние просторы космоса, в котором корпорации ведут непримиримую борьбу, диковинные империи наших далеких мутировавших потомков и жизнь внутри капсулы пилота – быть может, в далеком 1985-м Белл и Брэбен именно так представляли себе будущее Elite. Все это EVE Online, и сегодня мы поговорим о грядущем дополнении и о проекте вообще с Натаном Ричардсоном, главным продюсером компании CCP.





? Добрый день, Натан. Прежде всего – вопрос о новом дополнении Revelations. Вы разбили его на части и пока выпустили только первую. Почему так и сколько это в процентах от всех новшеств?

Когда мы составили список всех изменений и дополнений, то обнаружили, что для одного релиза довольно-таки много работы. Все части примерно одинаковы по размеру, можно сказать, что выпущено уже 35%.

? Система factional warfare, которую вы собираетесь добавить в будущих частях Revelations, выглядит любопытнее, но и сложнее правил ведения войны, которые действовали до сих пор. Зачем вы их меняете?

Мы не меняем старую систему, просто даём возможность игрокам воевать за расы. Войны между корпорациями и федерациями не прекратились. Но так как расы тоже не способны ужиться друг с другом, вселенная постепенно приближается к межнациональному конфликту, в котором игроки при желании могут поучаствовать. Нам кажется, что гораздо проще влиться в игровую среду и получить военный опыт именно в factional warfare, а затем уже знакомиться с другими возможностями игры.

? Недавно мы чуть не подрались, выясняя, что круче – новый Myrmidon Battlecruiser или старый Dominix Battleship. Ответа, конечно же, мы не нашли. Есть у вас какая-нибудь политика введения новых кораблей в игру? Чего нам ждать дальше?

Корабли вводиться будут – например, есть идея в скором времени ввести capital industrial ship. Но в то же время мы хотим придерживаться более интенсивной модели развития игры, углубления имеющихся возможностей, доведения их до совершенства, нежели их приумножения.

? И один из таких ходов – введенная недавно система Salvaging'а и создания Rigs'ов? Это, похоже, одна из самых изящных систем сбора и использования лута с трупов, которые мы видели. Остовы уничтоженных кораблей можно пилить на части, и потом из этого хлама мастерить оборудование! Как вы это придумали?

Идея была в том, чтобы извлечь какую-то пользу даже из обломков. Своеобразное вторичное использование сырья.

? Все эти изменения – только в первой части дополнения. Мы боимся даже представить, что нас ждет дальше.

Помимо factional warfare, в третьей части будет новая функция heat management (вы сможете перегружать некоторые модули корабля, от чего они будут работать более эффективно, но с некоторой вероятностью повреждения или даже взрыва), улучшенная графика, и еще пара вещей, которые сейчас в разработке и о которых пока рано говорить.

? Дух захватывает. Впрочем, EVE давно является успешной игрой, но как надолго ее еще хватит? Пожалуйста, скажите, что навсегда!



Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru





Локализация планируется в ближайшее время, чтобы русскоязычные игроки получали большее удовольствие от игры и не сталкивались с трудностями перевода.

Хватит надолго, если и не на вечность. Ещё лет десять необходимо, чтобы раскрыть историю, написанную нами при создании EVE, а там, глядишь, ещё одна зародится.

? Как вы хотите, чтобы EVE выглядела через, скажем, пять лет?

Так же, как сейчас – чтобы нам самим было интересно в неё играть. С более оптмизированной графикой, новыми возможностями, необъятной вселенной.

? У моего друга есть персонаж с Харизмой 5. Он будет выглядеть уродливым, когда вы добавите возможность ходить по космическим станциям?

Нет, почему? Качества героя вовсе не отражаются на его внешности. К тому же облик героя вы создаёте сами, так что как захотите, так он и будет выглядеть.

? Да, возможно, смазливый персонаж моего друга, скажем, сморкается на пол или неприятно пахнет... А вот еще насущный вопрос: когда мои друзья по корпорации узнали, что я русский, они в ужасе закричали "OMG! Red Alliance spy!". Как я заметил, у русских в игре устойчивая репутация жестоких варваров: многие из них плохо говорят по-английски, так что социальная сторона игры им недоступна, и поэтому копают и убивают они с удвоенной энергией. Есть какие-нибудь планы по разрешению такого рода недоразумений? Может быть, русская локализация?

На самом деле у каждой корпорации своё реноме, у кого-то выраженное сильнее, у кого-то нет, зависит от активности ее членов. Red Alliance довольно заметна, вот её и знают все в сообществе. Ничего страшного здесь мы не видим, нельзя сказать, что русские как-то особенно несимпатичны другим игрокам. Это нормально для корпораций – не любить друг друга. К тому же, ваши соотечественники играют и за другие корпорации. А локализация планируется в ближайшее время, чтобы русскоязычные игроки получали большее удовольствие от игры и не сталкивались с трудностями перевода.

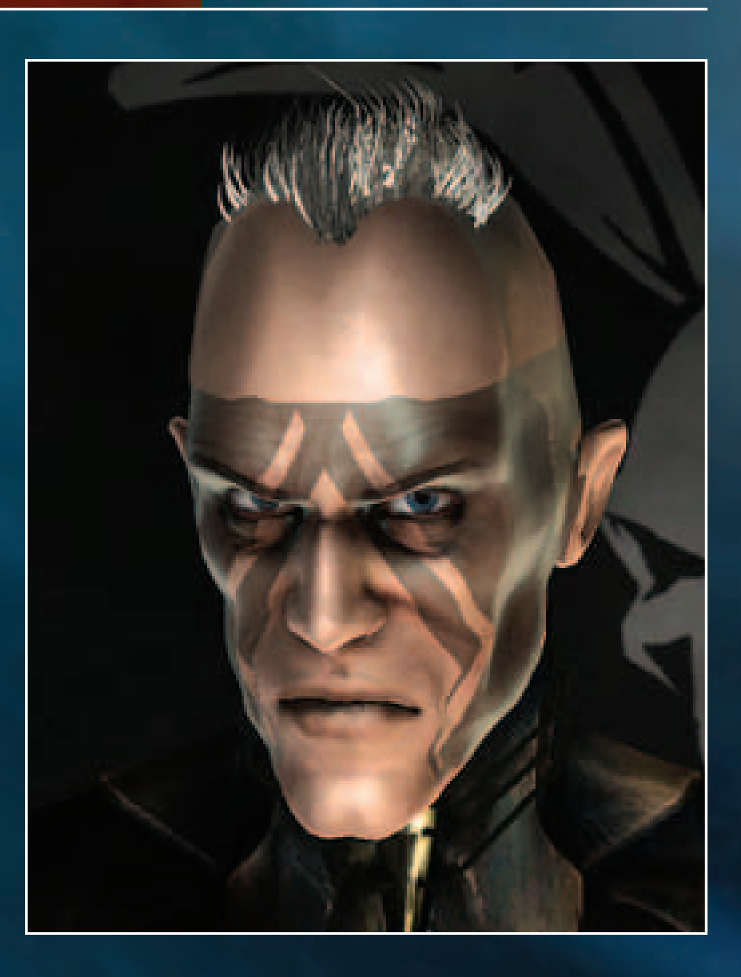
? EVE – настоящий сборник уникальных идей и неординарных решений, и чем дальше, тем игра ярче. Вы можете в двух словах описать свой подход к работе, к созданию игр?

Постоянное совершенствование, развитие вширь и вглубь. Сейчас – упор на качество графики, работы сервера, службы поддержки.

? То есть деньги тут, вроде как, и ни при чем. Ради чего на самом деле вы работаете?

Мы работаем, чтобы играть в EVE Online – просто кто-то же её должен еще и развивать. А если она при этом нравится сотне тысяч людей – что ж, так даже интереснее.

Хороший ответ! Спасибо за интервью. СИ





ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2006

СПОРЫ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ УШЕДШЕГО ГОДА В РЕДАКЦИИ «СИ» НАЧАЛИСЬ ЗАДОЛГО ДО ПОДГОТОВКИ НОМЕРА. КОНСТАНТИН ГОВОРУН ГЛАВРЕДСКОЙ РУКОЙ ДОБАВЛЯЛ И ВЫЧЕРКИВАЛ ПРЕТЕНДЕНТОВ ИЗ СПИСКА, ВОССЕДАЯ НА ДИВАНЧИКЕ, АРТЕМ ШОРОХОВ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ЖИВОПИСАЛ КОЛЛЕГАМ, КАК УВЛЕКАТЕЛЬНО ПИЛИТЬ ПРОТИВНИКОВ В GEARS OF WAR (ВЕДЬ GEARS OF WAR – ЛУЧШАЯ, ЛУЧШАЯ, ЛУЧШАЯ!), АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ ПЕРЕЖИВАЛ ЗА MEDIEVAL 2: TOTAL WAR, А НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА ПРЕБЫВАЛА В ГЛУБОКОЙ ПЕЧАЛИ, ПОТОМУ ЧТО НОМИНИРОВАТЬ DEVIL MAY CRY 3 НИКАК НЕ ВЫХОДИЛО.



ГОДА

**НА КАКИЕ ИГРЫ ЛИШНИЙ РАЗ ОБРАТИТЬ ЧИТАТЕЛЬСКОЕ ВНИМАНИЕ, ЧТОБЫ ОТ НИХ НЕ ОТМАХНУЛИСЬ В ПОГОНЕ ЗА НОВИНКАМИ НЫНЕШНЕГО СЕЗОНА, ОТМЕТИТЬ ЗА УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ И КАЧЕСТВЕННОЕ ИСПОЛНЕНИЕ? НОМИНАЦИЙ НАБРАЛОСЬ НЕМАЛО: ПО ЖАНРАМ, ПО ПЛАТФОРМАМ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ.
КАНДИДАТЫ ОТБИРАЛИСЬ СРЕДИ ТЕХ ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ОФИЦИАЛЬНО ИЗДАНЫ В ЕВРОПЕ В 2006 ГОДУ.
МЫ НЕ СДЕЛАЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТОК, ЧЬИ ОБЗОРЫ УЖЕ ПОЯВИЛИСЬ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА С ПОМЕТКОЙ IMPORT REVIEW: ОНИ СОРЕВНОВАЛИСЬ ТОЛЬКО В КАТЕГОРИИ «ЛУЧШАЯ ИМПОРТНАЯ ИГРА». METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS И ELITE BEAT AGENTS ТЕРПЕЛИВО ЖДУТ КОНКУРЕНТОВ 2007 ГОДА.
ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ДОСТОЙНЫХ ПРЕТЕНДЕНТОВ МЫ ИСКЛЮЧИЛИ ТЕ ПЛАТФОРМЕННЫЕ И ЖАНРОВЫЕ НОМИНАЦИИ, В КОТОРЫХ ОТСУТСТВОВАЛА КОНКУРЕНЦИЯ: НАПРИМЕР, GBA НЕ СМОГЛА ПОХВАСТАТЬСЯ ВЫДАЮЩИМИСЯ РЕЛИЗАМИ, А «ГОРЯЧУЮ ТРОЙКУ» ЖАНРА BEAT'EM UP, КОТОРЫЙ ПРИОБРЕЛ НЕОЖИДАННУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ В 2005 ГОДУ, СЕРЬЕЗНО ПОДКОСИЛО ОТСУТСТВИЕ GOD HAND (ВЫШЕДШЕЙ, НАПОМНИМ, ПОКА В ЯПОНИИ И ШТАТАХ). ЗАТО ВНОВЬ ПРИШЛОСЬ РАЗДЕЛИТЬ ПРИСТАВОЧНЫЕ И КОНСОЛЬНЫЕ RPG: НА НИХ 2006 ГОД ОКАЗАЛСЯ ОСОБЕННО ЩЕДР.
НАПОМНИМ, ЧТО ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ – КОЛЛЕКТИВНОЕ РЕШЕНИЕ РЕДАКЦИИ «СИ», А НЕ ОТДЕЛЬНЫХ ЕЕ СОТРУДНИКОВ. ЗА АБСОЛЮТНОЙ ОБЪЕКТИВНОСТЬЮ МЫ НЕ ГОНИМСЯ, ОДНАКО ПОСТАРАЛИСЬ УЧЕСТЬ ИНТЕРЕСЫ ПОКЛОННИКОВ ВСЕХ ЖАНРОВ И СЕРИАЛОВ.**

НАГРАДЫ ПО ЖАНРАМ

action.shooter.first-person

Победитель: **Black**



Номинанты:
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PC)
- Call of Juarez



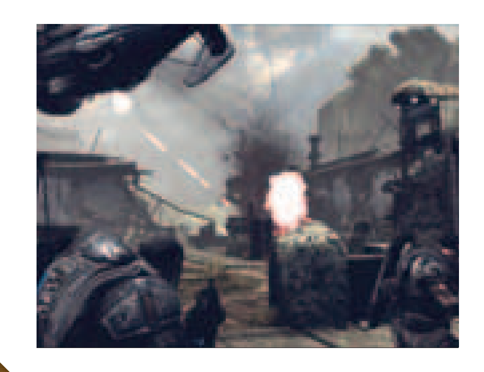
Самый популярный жанр на PC в прошедшем году исправно радовал игроков хитами разного калибра, продолжениями известных сериалов, низкобюджетными, но интересными проектами – как и всегда. Событием года стоит признать выход долгостроя Prey, который за десять лет разработки успел несколько раз сменить движок, концепцию и команду создателей. Впрочем, в отличие от похожей истории с Gore или Breed, результат не разочаровал: пара задумок вроде порталов и шуток с гравитацией действительно впечатляет. То же самое можно сказать о двух других старожилах наших страниц, You are Empty и Sin: Episodes. Время не пошло им на пользу, но поскольку оба при желании проходятся часа за три, недостатки не сильно бросаются в глаза. А вот сойдет ли с рук Half-Life 2: Episode One то, что простительно киевлянам и Левелорду, – вопрос открытый.
Интересные метаморфозы произошли с серией тактических симуляторов Rainbow Six. После ужасной Lockdown, заставившей фанатов надеть траур, выходит Vegas и... тоже оказывается обычным шутером. Надо отдать должное, очень неплохим. Ураганные перестрелки в неоновых джунглях города-казино, и впервые явленные на PC красоты движка Unreal 3.0 обеспечили игре место в тройке лидеров. Увы, «Радуга 6», какой мы ее знали и в которой при правильном планировании не приходилось даже лично участвовать в операции, видимо, уже никогда не вернется. Поклонникам Ghost Recon повезло больше – версия Advanced Warfighter для PC осталась верной тактическим корням и поддерживает новомодный физический ускоритель PhysX.
Battlefield 2142, даже несмотря на новый режим с «Титанами», не смогла предложить чего-то большего, чем смену ближневосточных декораций на футуристические. Про Call of Duty 3, отчего-то проигнорировавшей PC, и сказать особо нечего – еще один FPS про войну и немцев. К счастью, один из немногих в прошедшем году. А вот чехи из Techland, наоборот, порадовали. После довольно-таки проходной Chrome и ее продолжения они выпустили замечательный вестерн Call of Juarez, успешно доказав, что не только именитые движки и названия – путь к успеху.
Это же относится и к нашей победительнице, Black: создатели Burnout дебютировали в новом для себя жанре и заткнули за пояс всех конкурентов, даже выпустивших игры для более мощных платфор. Разрушения и картинка хороши настолько, что не верится, что все это работает на старушке PS2, а AI врагов впечатляет не меньше, чем в F.E.A.R.: Extraction Point. Сомнительный сюжет про «вовсе-не-Чечню» лишь добавляет интереса – заслуженное первое место. Что касается подававшей столько надежд Red Steel, читайте обзор в этом же номере.

action.shooter.third-person

Победитель: **Gears of War**

Номинанты:
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox 360)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PC, Xbox 360)

С шутерами от третьего лица все не столь просто. Куда, скажем, отнести Hitman: Blood Money? Как измерить количество adventure-вкраплений? А уж подражаний GTA III развелось столько, что пришлось выделить их в особый жанр. Или возьмем игры имени Тома Клэнси, которые мы уже упоминали в номинации, посвященной FPS. Здесь к ним добавилась еще и четвертая часть похождений Сэма Фишера. Как же так? Вот ведь какая штука: Advanced Warfighter на Xbox 360 – совсем другая игра, чем на PC, со своими разработчиками. Да и в Vegas то и дело включается вид от третьего лица. Но побеждает другая игра на движке Unreal 3.0, что вполне предсказуемо – кто лучше создателей распорядится мощностями собственного детища? Речь, конечно, идет об Epic и Gears of War. Три миллиона проданных копий за 10 недель – самый успешный результат Microsoft со времен Halo. Тем более что именно GoW удалось потеснить Halo 2 с онлайновой вершины Xbox Live.



action.platform

Победитель: **LocoRoco**

Номинанты:
- New Super Mario Bros.
- Daxter

В 2006 году платформеры прочно обосновались на карманных консолях, продолжив тенденцию года позапрошлого: в то время как владельцы PSP и DS гоняли разноцветных «капитошек» в LocoRoco, носились на сверхзвуковых скоростях в Sonic Rivals да промышляли вытряхиванием монеток из кирпичей в New Super Mario Bros., на домашние системы былым любимицам публики, чей золотой век пришелся на 80-е, пробиться не удалось. Прыжки с платформы на платформу в мире, где противники – всего лишь одна из разновидностей ловушек, успели воплотиться во стольких вариациях, что нынешние представительницы жанра в погоне за оригинальностью вовсю задействуют уловки и приемы из игр другой «классовой» принадлежности. Так, например, отличились создатели Exit, которая получила в «СИ» 9 баллов не только за графику, живо напоминающую о разнообразных дорожных знаках и предупредительных табличках. Платформер, не просто использующий пазлы время от времени, а почти целиком собранный из головоломок, – именно так выглядят приключения Dr. ESC (или попросту доктора Выход), чья основная задача, как и у сотрудников МЧС, – помощь жертвам чрезвычайных происшествий. Увы, «оторванность от корней» не позволила нам включить Exit в список номинантов, хоть вся редакция и вспоминала наперебой о The Lost Vikings при виде забавных пиктограмм. Зато редкую приверженность играм старой школы проявили разработчики из Nintendo: New Super Mario Bros. следует канонам двухмерных похождений усатого водопроводчика, о которых уже порядком подзабыли благодаря многочисленным побочным проектам-гибридам о друзьях Марио. А вот Yoshi's Island 2 (в Америке и на родине – Yoshi's Island DS) оказалась не полноценным римейком, а скорей переизданием с незначительными дополнениями: графически она весьма похожа на оригинал. Перестал рядиться под шутер и сериал Jak & Daxter: новая Daxter предложила геймерам безупречное воплощение трехмерных платформеров на PSP. Дух Jak II: Renegade и Jak 3 сохранен, подгрузка данных при переходе на новый уровень проходит без сучка и задоринки, управление камерой не превращается в пытку. Но все-таки первое место мы присуждаем LocoRoco: не удачному подражанию, а самобытной переработке идей Yoshi's Universal Gravitation, которая еще раз доказала миру: гениальными оказываются и самые простые игры со скромной графикой.

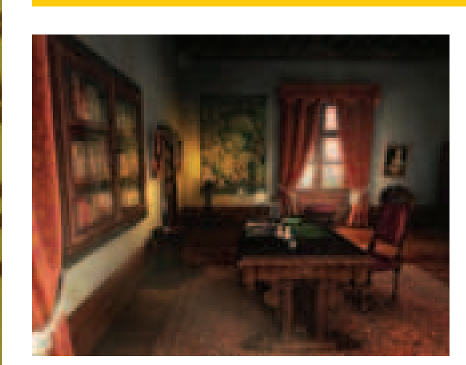


adventure

Победитель: **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript**



Номинанты:
- Barrow Hill
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Прошедший год не стали переломным для жанра adventure. Ни подъема, ни спада. «Классические квесты» потихонечку уходят из сектора коммерческих игр, поэтому может показаться, что жанр уходит в прошлое. Зато «любительские» проекты крепнут, и подчас выдают куда больше удовольствия на час игры, чем их «продажные» собратья. Удивительная двухэкранная, двухсюжетная механика проекта What Linus Bruckman Sees When His Eyes Are Closed, честная физика Penumbra, «линейка доверия» Reactor #9... А замечательная нуар-история The Shivah о раввине, расследующем убийство в еврейской общине? Это вам не очередной «Заговор тамплиеров в Матрице». Иногда, как было в случае с Keepsake, рядовая на вид игра с некрепко прикрученными к сюжету головоломками оборачивается восхитительной историей о дружбе и преданности. Хочется пожелать, чтобы в новом году на прилавках появлялись именно такие истории.
Впрочем, мы вовсе не против мистического флера: вся «троица» номинантов не упускает возможности озадачить нас столкновениями со сверхъестественным. Если подольше поиграть в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, оказывается, что перед нами настоящий action. или action.stealth. Тем не менее и приключенческая составляющая здесь очень сильна. А персонажи и сюжетные ходы весьма узнаваемы. Книга в действии! Не отстает от коллег малочисленная команда разработчиков Barrow Hill, консультируемых самим Джонатаном Боуксом: их игра-мистификация получилась удивительной убедительной и местами довольно жуткой. А местами смешной. Первое место отвоевала The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript. Создатели слишком увлеклись нелинейностью, некоторые последовательности действий ведут в тупик. Однако разве не за возможность все подергать и покрутить, смешать и подожечь преданные поклонники обожают этот жанр?

action-adventure

Победитель: **Shadow of the Colossus**

Номинанты:
Tomb Raider: Legend
Dead Rising

К жанру этому традиционно относятся игры, где зрелищным разборкам с врагами, решению логических задачек и интересному сюжету уделяется примерно равное внимание. Увы, в 2006 году не вышли новые и достаточно хорошие части Resident Evil, Metal Gear Solid или Silent Hill. Зато восстановил доброе имя сериал Tomb Raider – новые приключения Лары Крофт сумели воспроизвести формулу успеха старых хитов и добавить к ней немало удачных нововведений. Неожиданно ладным оказался зомби-хоррор Dead Rising, совершенно непохожий на классические ужастики от Capcom.
Впрочем, у обеих игр просто не было шансов на победу. Ведь в феврале 2006 года до Европы добралась горячо ожидаемая Shadow of the Colossus – приключенческий боевик от создателей культовой Ico. По сути, вся игра состоит из поединков с гигантскими боссами – колоссами. Найти уязвимое место каждого из них и есть основная задача геймера и его героя. Валерий Корнеев в рецензии так охарактеризовал игру: «Игра проста, как все гениальное – будь то «Черный квадрат» Малевича или Rez Мидзугути». Остается только лишний раз согласиться с ним.

action-adventure.freeplay

Победитель: Canis Canem Edit

Номинанты:
- Saint's Row
- The Godfather



Термин «freeplay» в «Стране Игр» появился в сентябре 2006 года, с введением нового дизайна. Придуман он был для того, чтобы как-то обозначить игры со «свободным» геймплеем, будь то Shenmue, Yakuza или Grand Theft Auto. Неудивительно, что все три кандидата на победу в этом году в чем-то похожи на криминальный боевик от Rockstar. Но называть их «успешными подражаниями» неправильно. The Godfather – в первую очередь, попытка воссоздать мир «Крестного отца» Марио Пьюзо. Canis Canem Edit (бывший Bully) – самый настоящий симулятор школьной жизни. И только Saint's Row можно обвинить в плагиате. С другой стороны, много ли отличий вы найдете между двумя любыми стратегиями в реальном времени? Назовите клона наследником или конкурентом, и все сразу встанет на свои места.
Еще до выхода на Canis Canem Edit навесили ярлык «чернухи», но выяснилось, что это не вполне так. Игра честна с геймером, не передергивает факты, и именно в этом ее сила. Марина Петрашко писала в авторской колонке в прошлом номере: «При придирчивом наблюдении история неуправляемого подростка Джимми оказывается рассказом о том, как трудно человеку противостоять мнению толпы о нем, пусть даже самому лестному, но не соответствующему его первоначальным целям». Так что, как ни странно, Canis Canem Edit заслуживает звание образчика игрового искусства не в меньшей степени, чем Okami.

racing.arcade

Победитель: FlatOut 2

Номинанты:
- Test Drive Unlimited
- Need for Speed Carbon



Electronic Arts продолжила традицию «ни года без Need for Speed» и выпустила уже десятую часть легендарной гонки. Как и предыдущие три-четыре выпуска, Carbon незамедлительно нашла поклонников, но оказалась довольно-таки средней в плане графики и нововведений. Test Drive Unlimited, вышедшая пока только на Xbox 360, смотрится получше, как по картинке, так и по количеству транспортных средств и свободе перемещения. Впрочем, обе страдают от использования лицензий: как бы красиво ни смотрелись все эти «Мазды» и «Ламборджини», модель повреждений в духе «столкнулись два кирпича» удручает. А вот финны из Bugbear подобными ограничениями не скованы: с превеликим удовольствием разносят вдрызг автомобили, и даже сами трассы. Если вы не пробовали устроить с друзьями гонку на выживание на арене или сыграть водителем в дартс, то многое пропустили в прошедшем году. FlatOut 2 – наши поздравления.

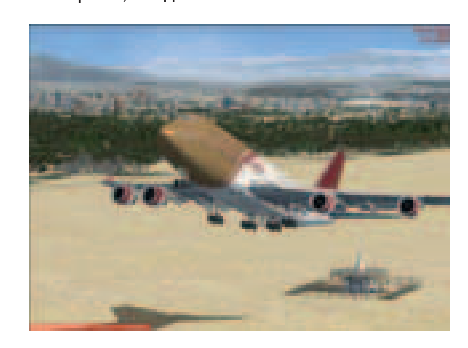
simulation

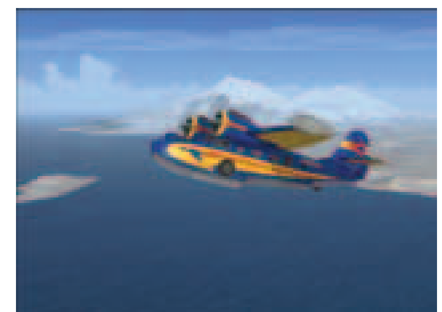
Победитель:

Microsoft Flight Simulator X

Номинанты:
- GTR2

Если симулятор кладется на полку после каких-нибудь 20-30 часов игры, это плохой симулятор. В этом жанре хорошие игры появляются крайне редко, но остаются надолго, по крайней мере на несколько лет. И то, что в этом году заметных релизов было примерно столько же, сколько ушей у среднестатистического человека – не гибель, а замедленный метаболизм. Полет нормальный.
Microsoft Flight Simulator – единственная игра жанра, годами не вылезающая из всевозможных чартов и хит-парадов, – отметилась очередной версией. Отклик публики был на редкость неоднозначен, но, как и в случае с Vista, этот продукт – наше с вами будущее, независимо от того, нравится оно кому-то или нет.
На автосимуляторном фронте единственным стоящим событием стал GTR2, что тоже никого не удивило.
В последние годы симуляторный жанр в немалой степени жил усилиями отечественных разработчиков, но последние в подотчетный год привычно занимались приготовлениями к светлому будущему. Потихоньку избавилась от таинственного флера надежда всего прогрессивного человечества – «Битва за Британию». «Черная акула», на вид все время почти готовая, в очередной раз решила повременить с релизом (нет, мы не торопим, и в мыслях не было). «Морской охотник» в неустанных поисках себя зашел так далеко, что преподнес всем нам удивительный сюрприз, о котором подробно будет рассказано в самое ближайшее время, следите за анонсами.



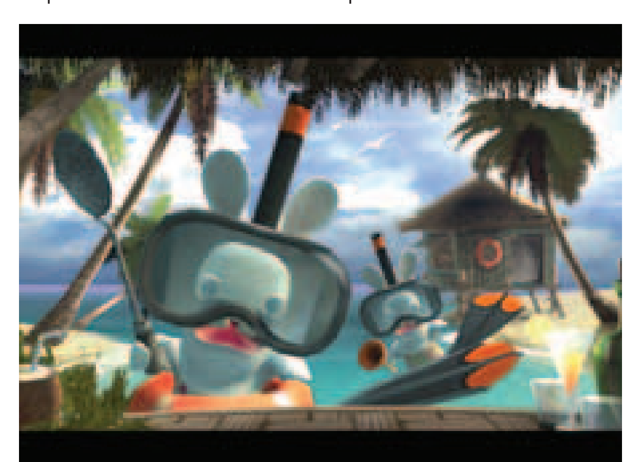


special.mini-games

Победитель: **Rayman Raving Rabbids**

Номинанты:
- Mario Party 7
- The Rub Rabbits!

Сборники мини-игр превращаются из забавных довесков, о которых мы так любим рассказывать, перечисляя достоинства очередного экшна или консольной RPG, в самостоятельные проекты. Отсутствие нормального сюжета и относительная простота – не помеха популярности, особенно если геймплей учитывает уникальные возможности платформы, а поучаствовать в состязаниях может целая компания игроков. В позапрошлом году нас поразила Wario Ware: Touched!, которая предложила не один десяток поводов использовать тачпад и стилус DS, а также Wario Ware: Twisted!, задействовавшая гироскопы GBA. В 2006 году к сборникам незамысловатых развлечений присоединились наборы развивающих заданий. Узнать возраст своего мозга и его вес наперебой предлагали Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain? и Big Brain Academy. Но безоговорочным лидером в жанре стала Rayman Raving Rabbids в версии для Wii. Детищу Мишеля Анселя невозможно не присудить первое место за изобретательность: аплодисментов заслуживает и интуитивное управление с помощью Wii-mote и «нунчак», и комичные задания (чего стоят одни перестрелки на вантузах!), которых предостаточно.
Горячий итальянский водопроводчик и его друзья не смогли угнаться за безумными кроликами: Mario Party 7 скупа на нововведения, зачастую оставляет исход игр на волю случая, да и не слишком впечатляет графикой. А вот The Rub Rabbits! подвело количество предлагаемых мини-забав и чересчур уж старательное использование тачскрина.



role-playing.PC-style

Победитель: **Neverwinter Nights 2**

Номинанты:
- Gothic 3
- The Elder Scrolls IV: Oblivion



Жанр, судьба которого в течение 2004-2005 вызывала нешуточные опасения, ожил, отряхнулся и выдал на забаву поклонникам целых три отличных проекта – The Elder Scrolls IV: Oblivion, Gothic 3 и Neverwinter Nights 2. Это доказывает, что издатели по-прежнему готовы вкладывать немалые средства в компьютерные RPG. Другое дело, что все эти игры – продолжения успешных сериалов, которые выходят раз в два-три года, а вот рисковать с новыми марками почти никто не решается. Экспериментируют только уже зарекомендовавшие себя студии; компании-новички отваживаются идти непроторенными путями, лишь набрав команду из опытных разработчиков. Самые яркие примеры таких проектов: Mage Knight: Apocalypse и Titan Quest (обе, что характерно, action/RPG – наименее «опасный» вариант).
Российские студии потихоньку набирают обороты: в «Санитаров подземелий» вполне можно играть, и даже с удовольствием. Отличительную черту отечественных ролевых разработок – лихую смесь жанров – ценят не только на родине: «Космические Рейнджеры 2», вышедшие в этом году на Западе, собрали немало наград.
Почему победила Neverwinter Nights 2? Из всех трех претендентов она лучше всего укладывается в определение ролевой игры для PC. Тут и сложный процесс создания персонажа, и команда из ярких персонажей, и эпический сюжет, и великолепные диалоги. Elder Scrolls и Gothic – сериалы для игроков-одиночек: заявленная свобода действия не всегда подкрепляется достаточной мотивацией для исследования огромного мира. Маленькие уровни и линейность можно записать в минусы творению Obsidian, но, скорее, они придают происходящему должную камерность. И главное – Уркхарт, Эвеллон и Сойер продолжают работать, а значит, дело Black Isle будет жить.

role-playing.action-RPG

Победитель: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Номинанты:
Titan Quest
Kingdom Hearts II

Вообще, бывает два вида action/RPG – консольные (игры в духе The Legend of Zelda и Dark Chronicle) и компьютерные (Diablo-клоны). Но они не столь уж различны меж собой, и сравнивать их напрямую можно. Да и выходило RPG с внушительными экшн-элементами в 2006 году не так уж много. Зато – каких.
Titan Quest, конечно, клон-близнец Diablo, взращённый на античной мифологии. Зато – лучший в своем роде, с современной графикой, удобным интерфейсом, отличным дизайном монстров. Если Blizzard никак не может выпустить Diablo 3, почему это не может сделать кто-то другой? Kingdom Hearts II также не слишком оригинальна – идея ролевой игры, где действуют персонажи Square Enix и Disney, уже приелась. Но это отличное продолжение знаменитой action/RPG.
И, наконец, The Legend of Zelda: Twilight Princess. Даже выйди игра только на GameCube, все равно ей было уготовано славное будущее. Но она появилась еще и на Nintendo Wii, щеголяя новым управлением и увлекательными дополнительными уровнями. Каждая новая «Зельда» – не просто очередная часть сериала, а шедевр ручной работы, переворачивающий все наши представления о жанре. Впрочем, об этом мы подробно рассказывали во втором январском номере за 2007 год.



role-playing.console-style

Победитель:

Dragon Quest: Journey of the Cursed King

Номинанты:
- Suikoden V
- Mario & Luigi: Partners in Time



«Не оставим ни одного мало-мальски популярного сериала без продолжения!» – так звучал девиз всех разработчиков консольных RPG в 2006 году. Пророчество Яны Сугак из «СИ» №210 не сбылось: в списке номинантов не оказалось Grandia III, хотя Final Fantasy XII так и не вышла в Европе. Grandia II настолько ловко объединила жаркие бои с необременительными лабиринтами и не самым хитросплетенным, но и не самым простым сюжетом, что ее последовательница оказалась волей-неволей в своеобразных «тисках». Не использовать выигрышные качества полюбившейся геймерам игры – рискованно, использовать – так же рискованно, ведь даже проверенная формула приедается. Поэтому при всех прелестях Grandia III, вроде отличной боевой системы, мы не смогли закрыть глаза на сходство с предшественницей и частые сюжетные неувязки. Wild Arms 4, напротив, избавилась от многих недостатков Wild Arms 3, но так же не порадовала новшествами: картонные герои и предсказуемость событий изрядно подпортили впечатление от живописных пейзажей и опасных поединков. Зато мы – как может показаться, незаслуженно, – выделили Suikoden V (та же Grandia III куда дольше держалась в хит-параде редакции). Но старомодный геймплей, условно стратегические сражения армий и непременный сбор 108 Звезд Судьбы (с крайне неочевидно запрятанными персонажами) на сей раз послужили только дополнением к главной жемчужине – сюжету и отличным диалогам, переплюнувшим почти все «Суйкодены», кроме третьего. Отличилась и Mario & Luigi: Partners in Time, продолжение Mario & Luigi: Superstar Saga, не застращав нас всемирным апокалипсисом и призывами спасать мир, на которые горазда каждая вторая RPG.

Дизайны Акиры Ториямы чуть не стали весомым доводом против Dragon Quest, но художественные предпочтения редакторов решено было в расчет не брать. Восьмая часть сериала по сравнению с предшественницами похорошела: обзавелась отличной трехмерной графикой, обновленной пошаговой боевой системой, да и заряд жизнерадостности после посещения ее лабиринтов и знакомства с забавными персонажами нельзя недооценить. Отличное соотношение старомодности и увлекательности геймплея обеспечило Journey of the Cursed King первое место в нашем списке.

Sports

Победитель: **Fight Night Round 3**

Номинанты:
- Tony Hawk's Project 8
- Table Tennis



В мире спортивных игр давным-давно ничего не происходит. Конечно, графика с каждой новой FIFA или Pro Evolution Soccer становится все лучше. Обновляются и пополняются базы данных по спортсменам – естественно, на основе информации из реального мира. Геймплей тоже улучшается, но уж больно медленно. Возможно, революцию произведет Nintendo Wii, но все же Wii Sports больше похожа на сборник прототипов игр, чем на настоящий хит. Да и то лишь гольф в нем можно назвать настоящим симулятором; было бы очень любопытно увидеть Tiger Woods PGA Tour 07 с Wii-управлением.

А пока среди спортивных игр побеждают самые красивые. Очередной Tony Hawk's Project 8 не оставил равнодушными любителей экстрима, а Table Tennis стал лучшим в своем роде симулятором настольного тенниса (благо, их и существует-то не так много). Победителем в номинации стала игра Fight Night Round 3, главные достоинства которой – великолепная анимация и исключительно реалистичные модели людей. Естественно, речь здесь идет, в первую очередь, о версии для Xbox 360. Что касается геймплея, уникальное управление Fight Night мы уже вам не раз нахваливали. Жаль, что Fight Night для Nintendo Wii пока не объявлена.

strategy.turn-based

Победитель:

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Номинанты:
- Heroes of Might & Magic V
- Disgaea 2: Cursed Memories

2006 год войдет в историю как год выхода Heroes of Might & Magic V. Примеров возрождения бренда новой командой можно вспомнить немало, но все же «Герои» – случай особый. Взять хотя бы огромную армию поклонников, деятельную настолько, что ее мнение способно повлиять на сроки выхода и последующую доработку проекта, как это произошло прошлой зимой. Разработкой занималась российская компания – это знаменательно, но с точки зрения игровой индустрии в целом не столь важно, и об этом мы поговорим в другой номинации.

Развивался сериал весьма неровно: после постепенных изменений во второй и третьей частях драматические преображения в «четверке» вызвали раскол среди игроков и в конечном итоге привели к плохим продажам и банкротству издателя и разработчика. Новый правообладатель рисковать не захотел, и возвращение к истокам себя оправдало: вселенная Might and Magic вновь на коне, все ждут второго дополнения. Впрочем, недостаток внутриигровой информации, не слишком удачный интерфейс и несколько других изъянов не позволяют признать HoMM V лучшей пошаговой стратегией, тем более при наличии столь сильных соперников.

Disgaea 2 – замечательный пример из серии «не чини, что не сломано». Все достоинства оригинала – увлекательный юмористический сюжет, гротескные персонажи и проработанная боевая система – сохранились и приумножились, а симпатичная анимешная графика хоть и порядком устарела, но не мешает с головой окунуться в пучину сражений.

Игра-победитель, хоть и с двойкой в названии, на самом деле третья часть сериала, зародившегося еще в 1994 году на OS/2 и 12 лет спустя остающегося одним из лучших последователей Master of Orion. Мощный искусственный интеллект, сотни причудливых технологий, невообразимые корабли и эпическая кампания. Недельные битвы, бессонные ночи, бесконечные мириады миров... А свежее дополнение Dark Avatar продлит удовольствие еще на пару месяцев.



strategy.real-time

Победитель: **Company of Heroes**

Номинанты:
- В тылу врага 2
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

В жанре RTS имеется превеликое множество разнообразных течений (чему посвящен спец в этом же номере), каждое из которых отметилось в прошедшем году хотя бы одной, а то и несколькими играми. Хардкорная Take Command: 2nd Manassas и дополнения к Victoria и Hearts of Iron 2 от Paradox, римейк Settlers 2, доисторическая Paraworld, античные Rise & Fall: Civilizations at War и «Войны древности: Спарта», космические Star Trek: Legacy и Space Empires 5, «антитеррористические» Act of War: High Treason, Alliance: Future Combat, Joint Task Force, War on Terror... Одним лишь антуражем, понятное дело, различия не ограничиваются, скорее, размахом действа: от вершения судеб держав и галактик до управления отдельными взводами и выдачи оружия каждому юниту. Глобальный режим, в зачаточном виде появившийся еще в Dune II, моден в этом сезоне. Он есть и в Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, и в Rise of Nations: Rise of Legends, и сразу в двух стратегиях, созданных по популярным вселенным, но ничуть от этого не потерявших: Star Wars: Empire at War и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II. При таком многообразии даже несколько парадоксально присуждать победу классическому до мозга костей проекту, да еще и про Вторую мировую. Но с качеством не поспоришь: Relic в очередной раз подтверждает звание лучших разработчиков RTS. Company of Heroes – флагман линейки под брендом Games for Windows, игра, занявшая первое место в рейтинге Gamerankings.com для PC в 2006 году и новый эталон в жанре. Отечественные «В тылу врага 2» и «Вторая мировая» хороши по-своему, но все же разница в бюджетах и общей приглаженности слишком бросается в глаза.



strategy.management

Победитель:

The Guild 2

Номинанты:
- Caesar 4
- 1701 A.D.



В отсутствие очередной инкарнации SimCity выбор лучшего градостроительного симулятора усложнился: желающих занять пустующую нишу с каждым годом все больше, и это прекрасно. Пока Maxis увлеченно качает Sims-доллары из простодушных домохозяек и ставит бесчеловечные эксперименты в области жанросмешения (мы о Spore, да), из неплотно закрытых гробниц начинают выползать духи прошлого, например Caesar (кто помнит Impressions?) или даже Railroad Tycoon в обработке пенсионера мирового значения Сида «Наше все» Мейера, увлеченного в последнее время творческим переосмыслением собственных хитов начала девяностых. После мучительных многочасовых дебатов список номинантов звучал так: Anno 1701, Caesar IV и The Guild 2. Игры-тяжеловесы, игры-династии, за каждым из названий как минимум десять лет истории. Очередной Caesar поручили людям из Tilted Mill, ветеранам игровой индустрии, многие из которых начинали в Imressions и были заняты созданием оригинального «Цезаря». Игра получилась настолько грандиозной, что способна отправить трехгигагерцовый процессор в состояние глубокой безответной задумчивости, при том, что крупные планы совершенно не впечатляют в отличие от предыдущего проекта Tilted Mill, «Дети Нила», где поведение каждого обитателя города моделировалось во всех деталях. Надеемся, что в юбилейном «пятом» Caesar разработчики подправят интерфейс и придумают более оригинальные сценарии. Издатель классического немецкого сериала Anno, компания Sunflower, наконец, рассекретила принцип, согласно которому она выбирает названия для своих игр. Следите за мыслью: 1503, 1602 и, наконец, 1701! Значит ли это, что если все пойдет хорошо, в следующем году нас ждет Anno 1800? Третья игра в серии поменяла сразу все: разработчиков (на вахту заступили Related Designs), графический движок (классическую «изометрию» заменили на роскошное 3D со свободной камерой) и место действия – Новый Свет, эпоха колонизации (начинается сразу после финальных титров «Апокалипсиса» Мэла Гибсона). Изменения пошли игре на пользу – никогда раньше игра под брендом Anno не смотрелась столь соблазнительно: происходящее на экране выглядит так «вкусно», что местные домики хочется съесть один за другим, закусив игрушечными парусниками. Проверенный годами, вылизанный немецкий дизайн не оставляет критикам ни одного шанса – очень, очень крепкая стратегия. Традиционно слабое место – боевые действия: эта игра любит торговцев больше, чем воинов.

Между тем пальму первенства мы решили отдать игре, которую не назовешь ни «крепкой», ни «соблазнительной». Это The Guild 2, проект немецкой студии 4HEAD. Как мы когда-то писали, проект принадлежит к вымирающему виду «игр мечты», причем не человечества в целом, а вполне конкретного человека по имени Ларс Мартинсен, владельца 4HEAD. Десять лет он терпеливо двигался к цели, ожидая, пока созреют миллионы транзисторов в силиконовых чипах графических акселераторов, и усыпляя бдительность издателей такими играми, как Mall of America Tycoon и Back to Gaya – The Game. А затем вдруг выпустил продолжение игры несуществующей, в котором классический немецкий экономический симулятор причудливым образом переплетается с The Sims и Grand Theft Auto. Она, как и предыдущая «экспериментальная» модель Europe 1400, может быть не замечена «светской» игровой прессой и невнимательными игроками, однако для любителей экономических стратегий – настоящий клад. Большой, сложный, очень претенциозный проект, как всегда в таких случаях, страдает недоделками, которые еще предстоит лечить «заплатками». Но среди прочих «градостроительных» с большими порядковыми номерами после названия The Guild 2 – как глоток свежего воздуха. Такие игры надо поддерживать. Встречайте победителя!

strategy.mixed

Победитель: **Medieval 2: Total War**

Номинанты:
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Warhammer: Mark of Chaos

Некоторые стратегии настолько уходят в сторону от классической схемы или переплетаются с другими жанрами, что приходится их как-то выделять особо. Так, разработчики из GSC Game World долгое время интриговали сочетанием «RTS vs RPG», и в «Героев уничтоженных империй» и в самом деле можно играть в двух режимах – либо в этакую Diablo, либо в обычную стратегию. Да вот беда: когда есть SpellForce 2 примерно с такой же концепцией, но с несравнимо более высоким уровнем исполнения, украинская разработка воспринимается не более чем как забавный курьез. Warhammer: Mark of Chaos многие ждали с нетерпением, но триумфального перерождения Dark Omen, к сожалению, не получилось. Впрочем, если не вспоминать славное прошлое, как варгейм в реальном времени, к тому же с сильным ролевым уклоном, она вполне неплоха. Что до победителя, именно из-за него и пришлось выдумывать номинацию, поскольку заносить Medieval 2: Total War только в стратегии пошаговые или реального времени в корне неверно. О ней, впрочем, еще немало будет сказано дальше, так что пока ограничимся поздравлениями.

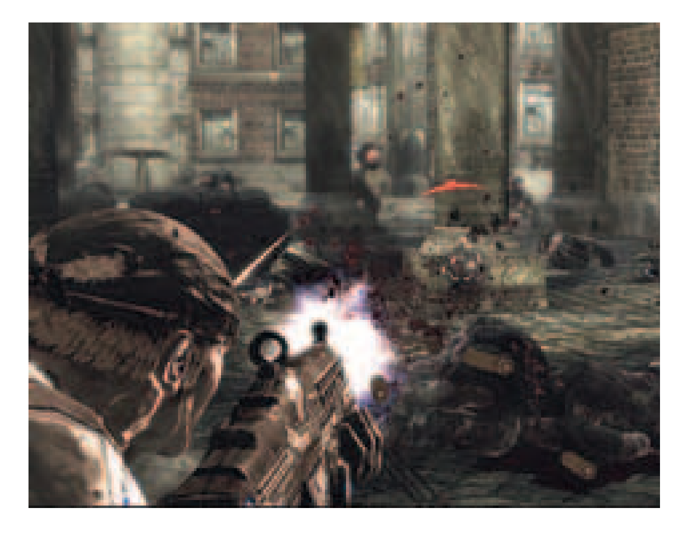


НАГРАДЫ ПО ПЛАТФОРМАМ

Xbox 360

Победитель: **Gears of War**

Номинанты:
- Fight Night Round 3
- Viva Pinata

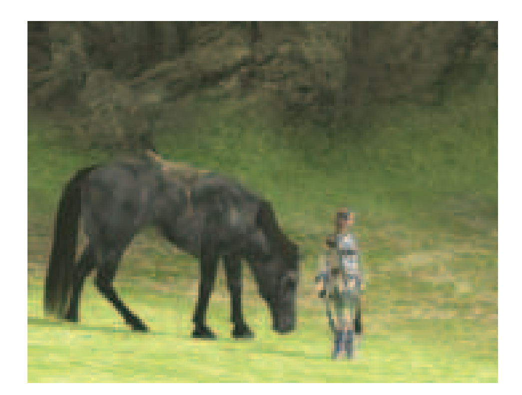


Xbox 360 не могла похвастаться обилием ярких проектов в первой половине года, зато ближе к зиме релизы посыпались один за другим, а сетевой сервис Live расширил ассортимент предлагаемых товаров и пользовался заслуженной популярностью. Оказала Microsoft поддержку и независимым разработчикам, обнародовав инструментарий для создания игр, заточенных под Live-сбыт. Не везет только жанру RPG (напомним, что Blue Dragon, о которой мы писали в прошлом номере, пока вышла лишь в Японии). Enchanted Arms, несмотря на оригинальную боевую систему и неплохие диалоги, так и не стала хитом на все времена, а в кроссплатформенную The Elder Scrolls IV: Oblivion многие сыграли на PC. Впрочем, не всегда версия для консоли Microsoft равна товаркам. Например, в случае с шутером Tom Clancy's Ghost Recon именно в ней особенно хорош режим игры от третьего лица. А графика в Fight Night Round 3 превосходит вариант для Xbox. Неудивительно, что и составляя список номинантов, мы не оставили без внимания знаменитый боксерский симулятор: выглядят модели бойцов – что в нормальном, что в потрепанном виде – на диво убедительно. А вот геймплей остался почти без изменений со времен Fight Night Round 2, и поставить это проекту в заслугу, как, например, в случае с похвалами в адрес соблюдающей традиции New Super Mario Bros., не выходит: хочется все-таки новизны.
Не пробилось на первую строчку и необычное детище Rare. При невероятно детском антураже (вся подопечная живность выглядит как лоскутные куклы) Viva Pinata пробуждает в геймерах нешуточный азарт естествоиспытателя, предлагая управлять борьбой видов в отдельно взятом саду. Но хитрый гибрид The Sims и Animal Crossing – далеко не тот проект, который выявляет все возможности Xbox 360. Куда лучше это удалось Gears of War (редакция отрицает, что при вынесении вердикта подвергалась зомбированию со стороны Артема Шорохова, лично посвятившего распилке виртуальных врагов не неделю и не две).

PlayStation 2

Победитель: **Shadow of the Colossus**

Номинанты:
- Kingdom Hearts II
- Black



Приставки предыдущего поколения рано списывать со счетов, и уж точно – не PlayStation 2. В начале прошлого года наконец вышел долгожданный

Black – шутер от первого лица с удивительно качественной по меркам PS2 и Xbox графикой. Реалистичные взрывы, небывало умный AI (на уровне Metal Gear Solid), разрушаемость игровых объектов, – благодаря всему этому Black кажется более красивым и интересным, чем FPS нового поколения – вроде того же Resistance: Fall of Man. Очень хорошо выступили Kingdom Hearts II и Dragon Quest: Journey of the Cursed King (увы, Valkyrie Profile 2: Lenneth, Final Fantasy XII и Rogue Galaxy в Европе были отложены до 2007 года). Ну и, наконец, Shadow of the Colossus. Как и в случае с Black, игра выжимает все возможное из графической начинки PlayStation 2. Геймплей необычен и вместе с тем привлечет не только горстку поклонников. Дизайн боссов волшебен. Shadow of the Colossus не зря всегда приводят в пример, когда говорят, что игры – это настоящее искусство.

Wii

Победитель:

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Номинанты:
- Rayman Raving Rabbids
- Wii Play

Приставка Nintendo Wii поступила в продажу в декабре 2006 года, и, фактически, сейчас мы оцениваем только игры из стартовой линейки. Тем удивительнее то, что даже в ней наблюдается конкуренция. Не в пример PlayStation 3 с одной приличной игрой, Nintendo Wii может похвастаться пятью-шестью достойными проектами. Сборник мини-игр Wii Play, в отличие от Wii Sports, продается отдельно, и действительно стоит своих денег. Если же кому-то его мало, можно попробовать схожую забаву – Rayman Raving Rabbids от Мишеля Анселя. Но, конечно же, ни одна игра на Nintendo Wii не сравнится с The Legend of Zelda: Twilight Princess. Новое детище Сигеру Миямото на деле доказывает, что на Nintendo Wii выходят и будут выходить нормальные проекты, рассчитанные на настоящих геймеров, а не их подружек и родителей (как опасаются многие). В этом ему помогает Red Steel – в меру удачный боевик от Ubisoft с уникальным управлением. Увы, его создатели не смогли отшлифовать геймплей и графику как следует; поэтому мы и не включили игру даже в список номинантов.



PSP

Победитель: LocoRoco

Номинанты:
- Tekken: Dark Resurrection
- Exit

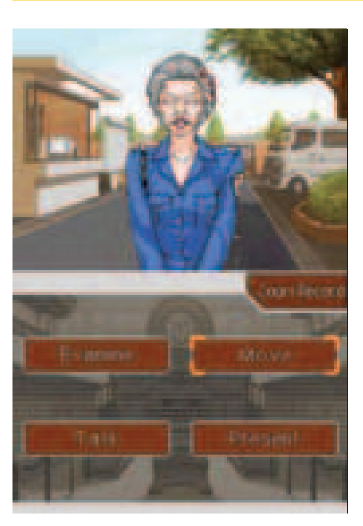
Карманная консоль от Sony в 2006 году не сменила дизайн, но новая белая расцветка обогнала по количеству обсуждений в прессе все разноцветные варианты DS и DS lite. Виной тому – европейские рекламные плакаты PSP, на которых белокожая девушка-модель цепко держала чернокожую напарницу за подбородок. Хотя представители Sony и уверяли борцов против расизма, что красавицы всего-навсего олицетворяют разные версии консоли, те были неумолимы, и скандальная реклама исчезла с улиц.
Добротные продолжения популярных сериалов вместо бесконечных римейков – такой запомнилась нам линейка проектов для PSP. Любители экшнов, не дождавшиеся европейской версии Metal Gear Solid: Portable Ops, отвели душу в Syphon Filter: Dark Mirror или Killzone: Освобождение. Кстати, последняя стала четвертой полностью локализованной игрой для PSP в России (лавры первопроходца принадлежат LocoRoco, второй и третьей стали «Полиция Майами. Отдел нравов» и Ape Escape 2). Почти годичное ожидание свежей части GTA закончилось с прибытием в магазины Grand Theft Auto: Vice City Stories, предложившей сыграть за Вика Вэнса, брата героя оригинальной GTA: Vice City для PS2. Не разочаровала и Daxter. Но наиболее удачной оказалась Tekken: Dark Resurrection – полноценное дополнение к Tekken 5, которое сперва вышло на аркадных автоматах. Владельцы PSP уже оценили и трех новых бойцов, и отточенную боевую систему, и замечательный мультиплеер, а также возможность создавать виртуальную версию («призрак») своего персонажа. А вот Tekken: Dark Resurrection для PS3 выйдет только в марте 2007 года.
Разработчики оригинальных проектов сделали ставку на внешность: и Exit, и LocoRoco используют простое (и в то же время крайне эффектное на карманной приставке) графическое оформление. Детище Sony обошло соперницу благодаря обилию уровней и куда лучшей отлаженности геймплея.



DS

Победитель: Phoenix Wright: Ace Attorney

Номинанты:
- New Super Mario Bros.
- Mario & Luigi: Partners in Time



В четвертом квартале 2006 года количество проданных по всему миру двухэкранных консолей от Nintendo достигло 35.61 миллионов. Бывший «гадкий утенок», которого не ленились ругать за старомодный дизайн, превратился в изящный аксессуар: в Японии DS lite поступила в продажу уже в марте, и PSP никак не угонится за соперницей. Но и до прибытия обновленной версии дела у DS шли более чем неплохо: к примеру, в январе Nintendo полностью распродала весь тираж приставок, чего ранее не происходило ни с одной консолью компании. В пользу DS говорят не только уникальные возможности «двухэкранника», которые заметно разнообразят игры, но и постоянно пополняющаяся библиотека оригинальных проектов самых разных жанров. Nintendo старается заинтересовать самую широкую аудиторию, о чем свидетельствует выход на DS наборов развивающих головоломок, вроде Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?, на редкость долго продержавшейся на верхних строчках японских хит-парадов. Хотя без римейков и не обходится, их куда меньше, чем для PSP, а утешением геймерам служит как обновленная графика (например, в Final Fantasy III, знакомство с которой нам еще предстоит), так и дополнительные функции и задания, вроде бонусного дела в нашумевшем «симуляторе адвоката» от Capcom.
Проверенные временем сериалы обзавелись отличными продолжениями. Metroid Prime: Hunters покорила любителей гремучей смеси FPS и adventure, а также красотки Самус Аран, отличным мультиплеером – пробиться в номинанты ей помешал только никудышный одиночный режим. Не отсиживался на скамейке запасных и Марио: ролевая игра Mario & Luigi: Partners in Time порадовала интересной и неожиданно глубокой боевой системой. И, разумеется, мы не смогли обойти стороной New Super Mario Bros. – где еще увидишь такое удачное воплощение канонов двухмерного платформера в трехмерной форме!
Братьев-водопроводчиков обошел на повороте проныра-юрист. Phoenix Wright Ace Attorney, ранее не издававшаяся на Западе, с юмором рассказала о злоключениях молодого адвоката Феникса Райта, а бонусное дело продемонстрировало, что и про возможности новой консоли разработчики не забыли.

GameCube

Победитель: The Legend of Zelda: Twilight Princess

Номинанты:
- Mario Party 7
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

В 2006 году Nintendo похоронила GameCube, перебросив все ресурсы на Nintendo Wii. Super Paper Mario перенесена на новую консоль; исчезла из списка релизов новая часть Kirby. Наконец, The Legend of Zelda: Twilight Princess была отложена на год – с тем, чтобы подготовить версию для Nintendo Wii. Лишь очередная (и предсказуемо увлекательная) Mario Party и еще несколько эксклюзивов (вроде ролевой игры Baten Kaitos Origins) скрасили жизнь фанатам GameCube.
Большая часть мультиплатформенных проектов выходила на PlayStation 2 и Xbox, обходя стороной GameCube. Одно из немногих исключений – Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. Представьте себе – шпионский боевик от Ubisoft даже всерьез рассматривался как реальный кандидат на звание лучшей игры года на приставке от Nintendo! Кошмар! К счастью, версия The Legend of Zelda: Twilight Princess для GameCube все же поступила в продажу, и в США за декабрь разошлась тиражом в полмиллиона копий. По Европе данных нет; да и приобрести игру у нас не так-то просто (Nintendo всячески продвигает вариант для Wii). Но если новую консоль покупать вы пока не собираетесь, GC-версия очередного шедевра Сигеру Миямото – отличный вариант. Благо, она ничуть не хуже «старшего» собрата.





PC

Победитель: Medieval 2: Total War

Номинанты:
- Company of Heroes
- The Elder Scrolls IV: Oblivion



Признаться честно, при подведении итогов 2005 года мы долго чесали в затылке, и вовсе не потому, что претендентов на звание «Лучшая игра для PC» было так много – как раз наоборот. Победу в итоге присудили позапрошлогодней GTA: San Andreas, только добравшейся до компьютеров.
Company of Heroes тоже вполне возможно представить на консолях, как успешно доказывает версия The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II для Xbox 360. А вот Oblivion от кроссплатформенности лишь пострадала – хорошо хоть почти сразу появились фанатские моды, приводящие интерфейс в порядок. И все же 2006 год был богатым на эксклюзивы. Такие, как Medieval 2: Total War. Её можно обвинять в недостатке новизны и непомерных системных требованиях, но то же самое можно сказать про любого из номинантов. Проверенные схемы, в конце концов, всегда самые успешные.



Xbox

Победитель: TOCA Race Driver 3

Номинанты:
- Dreamfall: The Longest Journey
- Lego Star Wars II: The Original Trilogy



В 2006 году на Xbox почти не выходили эксклюзивные игры. И это неудивительно: Xbox 360 стартовала еще в конце 2005. А вот поток мультиплатформенных релизов и портов с других приставок и PC не иссякнет еще долго. И это отличные игры – Tomb Raider Legend, новые части FIFA, Pro Evolution Soccer и других спортивных симуляторов. Смешной приключенческий боевик Lego Star Wars II от английской команды Traveller's Tales отметился на всех возможных платформах, и версия для Xbox ничуть не хуже товарок. То же с Dreamfall: The Longest Journey, квестом-долгостроем, который появился не только на PC, но и на приставке от Microsoft.
Однако выделить хочется автогонки TOCA Race Driver 3 с их огромным количеством видов соревнований, кучей трасс, хорошей физикой и отличной моделью повреждений. Сюжетный режим карьеры и возможность пройти полный чемпионат по любой дисциплине, будь то DTM, TOCA или Indy Car, прикуют к экрану на долгие дни.

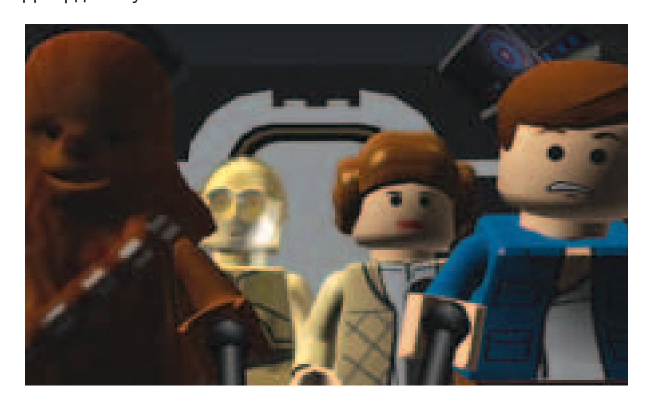
СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Лучшая игра по мотивам (мульт)фильма

Победитель: **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**

Номинанты:
- Cars
- Полиция Майами. Отдел нравов

К проектам по лицензии принято относиться с опаской: слишком часто знакомые по экранным похождениям герои превращались в персонажей второсортных поделок. 2005 год порадовал нас отличными играми по мотивам фильмов (в первую очередь, Peter Jackson's King Kong); да и в 2006 году киноманов ждут приятные исключения из общего правила. Правда, «Полиция Майами. Отдел нравов» сюжету популярного сериала досконально не следует, взамен предлагая геймерам неплохой «карманный» шутер от третьего лица, который подпортили излишне линейные уровни и несообразительность противников. Не слишком упражнялись в изобретательности и создатели простых, зато крайне веселых гонок по мотивам Cars: большинство забавных мини-игр перекликаются со смешными сценками из фильма.
Хотя LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy не предложила почти ничего нового по сравнению с первой частью, тех, кто не видел оригинала, ждет одна из лучших экскурсий во вселенную Star Wars. Можно спорить, насколько оригинально превращение повстанцев и имперцев в уморительные фигурки из конструктора LEGO, но несомненно одно – в трилогии Джорджа Лукаса такого не было.



Лучшая российская игра

Победитель: **Heroes of Might and Magic V**

Номинанты:
- В тылу врага 2
- Санитары подземелий

Как и обещали, возвращаемся к «Героям». Выпуск игры мирового уровня, да еще и возрождение культовой серии – одно из главных событий в отечественной индустрии не только в прошлом году, но и за всю ее историю вообще. Наконец-то нам есть чем гордиться, помимо «ИЛ-2». Проект получился неоднозначным – на Gamerankings.com рейтинг чуть-чуть недотянул даже до 80%. В российской прессе средний балл выше, но ненамного – как бы тепло мы ни относились к Nival Interactive, ожидания от проекта тоже были крайне высокими. Тем не менее, поклонники довольны, дополнения и свежие карты продолжат выходить, и игра уже стала серьезной киберспортивной дисциплиной.
Фирма «1С» разродилась сразу несколькими долгостроями. Не все роды прошли удачно – эпохальную «Вторую мировую» еще долго придется доводить до ума, а в случае с You are Empty вообще непонятно, зачем понадобилось столько времени. А вот «В тылу врага 2» и «Санитары подземелий» вполне тянут на звание лучшей отечественной RTS и RPG соответственно. Встречать 2007 год без внутренних разработок «1С» даже несколько странно, но, видимо, наученная горьким опытом компания нескоро еще возьмется за столь крупные проекты.

Лучший add-on

Победитель: **Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade**

Номинанты:
- Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate
- Sid Meier's Civilization 4: Warlords

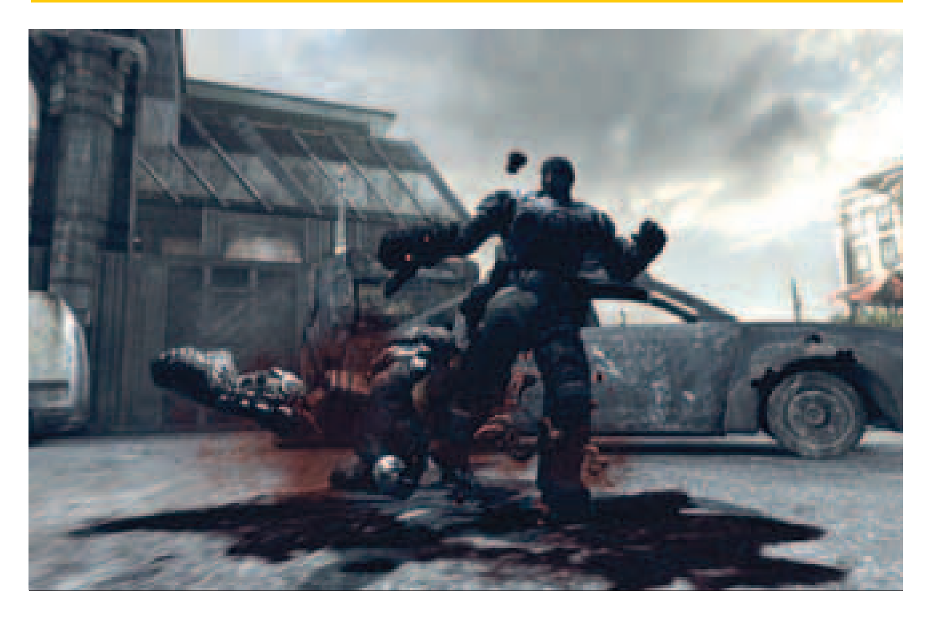
Как водится, дополнений вышло чуть ли не больше, чем игр в любом из жанров: к одной лишь The Sims 2 – целых пять штук. Достойных, конечно, намного меньше. Первый add-on к Heroes of Might and Magic V удался: увлекательный сюжет, еще одна, очень необычная раса, генератор случайных карт, множество исправлений в балансе и интерфейсе – создатели Price of Loyalty и Armageddon's Blade могут гордиться последователями. В Sid Meier's Civilization 4: Warlords – шесть новых рас, но, понятное дело, отличаются от старичков они незначительно. Традиции, ничего не поделаешь. Из прочих изменений – добавленные режимы, юниты-полководцы, улучшенная дипломатия. В общем, «Цивилизации» много не бывает. Новых фракций в Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade только две, но зато и проработаны они на славу. Высокотехнологичные Тау и мрачные Некроны замечательно вписываются в существующий состав и требуют особого подхода к тактике – ждем дополнения с Тиранидами?



Лучшая графика

Победитель: **Gears of War**

Номинанты:
- Microsoft Flight Simulator X
- Medieval 2: Total War



Пока в Crytek дожидаются выхода Windows Vista и DirectX 10, сегодняшний законодатель мод в области графики Epic успешно осваивает консоли нового поколения. Самое главное достижение компании в том, что для наслаждения красотами Unreal Engine 3.0 не нужен топовый компьютер с видеокартой за 600 долларов и системой жидкого охлаждения: достаточно купить во много раз более дешевую Xbox 360. У Gears of Wars, конечно же, есть много других достоинств, но технология, при помощи которой (как мы верим) сделают не меньше замечательных игр, чем на прошлых инкарнациях движка, заслуженно завоевывает первое место в этой номинации. Оставшиеся претенденты, при прочих равных, проигрывают именно из-за непомерных системных требований. С другой стороны, они оба принадлежат к таким жанрам, что на консолях мы их вряд ли скоро увидим.

Лучший/оригинальный геймдизайн

Победитель: **Viva Pinata**

Номинанты:
- LocoRoco
- Rayman Raving Rabbids



При всех восторгах по поводу Rayman Raving Rabbids, нельзя не признать, что без смешных зайце-кроликов ее никто бы не заметил. Просто еще один сборник мини-игр с участием популярного персонажа. Но Мишель Ансель придумал зайцев, потом «под них» подстроил геймплей, и на выходе мы получили хит вполне солидных масштабов. Еще более оригинальный проект – платформер LocoRoco. Его главная идея – в том, что мы управляем не персонажем, а землей у него под ногами (поворачивая ее шифтами). Как упоминалось ранее, похожая задумка использовалась в Yoshi's Universal Gravitation. Кроме того, персонажи и уровни в игре весьма необычно выглядят, а звуковая дорожка состоит из каких-то совершенно сумасшедших вокальных композиций.
И, наконец, победитель. Знаменитая английская студия Rare наконец-то устала от бесконечных платформеров и боевиков и выпустила нечто среднее между Animal Crossing, Harvest Moon, Dungeon Keeper и The Sims. В Viva Pinata нужно выращивать фрукты-овощи и выстраивать рабоче-дружеские отношения с дикими лоскутными зверюшками, приходящими жить в ваш сад. Впрочем, рассказать о геймплее в двух словах непросто, поэтому рекомендую обратиться к нашей рецензии во втором январском номере за 2007 год. Внимательные читатели наверняка спросят, почему LocoRoco, игра с оценкой в 10 баллов, была поставлена в этой номинации ниже, чем Viva Pinata. Ответ прост: детище Rare куда внушительнее и вносит больший вклад в развитие индустрии и геймдизайна. LocoRoco – это безупречная реализация намного менее амбициозной идеи.

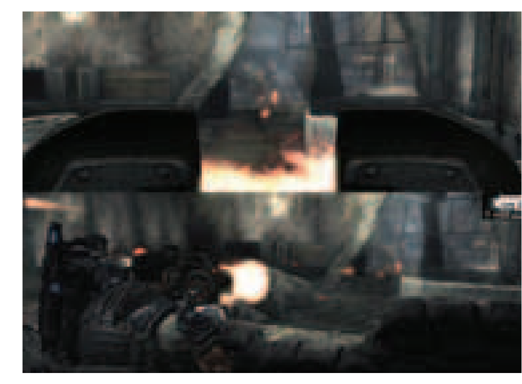
Лучший сетевой режим

Победитель:

Gears of War

Номинанты:
- Battlefield 2142
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Xbox 360)

2006 год стал знаменательным для любителей многопользовательских игр. Если раньше сетевой мультиплеер за пределами PC был этакой экзотикой, то за отчетные 12 месяцев он добрался до всех современных консолей, включая портативные, и стал обязательной частью каждого уважающего себя блокбастера. Показательно, что из трех претендентов на звание лучшей сетевой игры два были изданы на Xbox 360 – именно консоль от Microsoft станет лучшим другом человека, увлеченного онлайновыми приключениями. PlayStation 3 на запуске не успела предложить действительно серьёзных многопользовательских игр, обе консоли от Nintendo мучают игроков «дружескими кодами» (friend codes), PSP, по традиции, страдает от общей хитовой недостаточности. Владельцам PC не о чем беспокоиться – у них в этом году был отличный Battlefield 2142, который перенес действие сериала в недалекое будущее и ввёл сомнительную систему званий, но остался верен формуле: 64 игрока на одной карте, десятки видов военной техники, увлекательные и масштабные сражения. Владельцы Xbox 360 получили новые приключения Фишера в Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent с ровно одним сетевым режимом... и пришли в восторг. Опытные разработчики из Ubisoft создали любопытный онлайновый stealth-режим, до которого не додумался даже отец жанра Хидео Кодзима: шесть игроков делятся на две команды, одна играет за скрытных шпионов и от третьего лица, вторая ищет их в роли наёмников и с видом «из глаз» – такого нет ни в одной другой игре. И, наконец, приз за лучшую многопользовательскую игру уходит к Gears of War, за которой великий русский писатель Артём Шорохов провёл последние пару месяцев непрерывно (редакция продолжает отрицать, что при вынесении вердикта подвергалась зомбированию). «Шестерни войны» изначально создавались с расчётом на качественный мультиплеер, и, несмотря на поддержку всего восьми игроков одновременно, игре удалось ухватить самую суть онлайновых поединков, удержаться на линии между яростным огнестрельным геймплеем и тактическими перестрелками из-за укрытий. Стабильную, быструю и честную игру обеспечивает «нереальный» движок Unreal Engine 3. Не стоит забывать и о полной поддержке кооперативного прохождения сюжетной кампании, от первого до последнего уровня – это то, чего не хватает многим другим играм.



Лучшая импортная игра

Победитель: **Final Fantasy XII**

Номинанты:
- Valkyrie Profile 2: Silmeria
- Okami

Перевод проектов на пять европейских языков – дело нешуточное, а главное, отнимает много времени. Пока американцы взахлеб делятся впечатлениями от свежепройденной Metal Gear Solid: Portable Ops, осваивают музыкальные задания Elite Beat Agents и размахивают божественной рукой в God Hand, жителям Старого Света остается скрипеть зубами и уповать на прыть почтовых служб да онлайновые магазины. Особенно когда европейские издательства не спешат следовать примеру заокеанских коллег: увидим ли мы на нашем рынке Tales of Abyss, Xenosaga Episode III: Also Sprach Zaratustra или же Baten Kaitos: Origins, остается загадкой.
Выбрать во всем этом многообразии самые лучшие игры – непростая задача! После долгих споров пальму первенства отбила Final Fantasy XII, самая долгожданная RPG 2006 года. Награждать ее в «СИ» уже стало традицией (посмотрите, например, на итоги E3 в «СИ» №213), но каждый раз детище Square Enix поражает нас прямо в сердце. Команда Vagrant Story создала такую «Последнюю Фантазию», которой не ждал никто: в ней не нашлось места трогательной любовной истории, зато герои вдосталь наговорились о кровной мести и трудностях освободительной борьбы (подробный обзор мы припасли для следующего номера, к выходу двенадцатой «Финалки» в Европе).
Не менее сильно нас впечатлил винегрет из скандинавских мифов и рассказов о путешествиях во времени – Valkyrie Profile 2: Silmeria. История о валькириях, продолженная спустя более чем шесть лет, не потеряла связи с оригинальной игрой, и в то же время не выглядит ее бледной копией. Хотя все же приходится признать – боевая система куда удобней в FF XII. Напоследок мы решили отметить оригинальные проекты: Okami еще во время разработки поражала необычной сюжетной завязкой и оформлением, и после выпуска не разочаровала. Интересные задания, комичные ситуации и диалоги, щедро приправленные шутками, не дают заскучать: впечатление портит только затянутая вторая половина игры.



Лучший подарок детям

Победитель:

Brain Academy

Номинанты:
- LocoRoco
- Wii Play

«Все лучшее – детям!» – гласил популярный лозунг. Нынешние дети (как и мы, в их-то годы!) лихо осваиваются в платформерах и шутерах, но все же нам хочется порекомендовать им не Gears of War или Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Несомненно, они запросто разберутся и в New Super Mario Bros., и в Daxter, но настоящий подарок ребенку просто обязан быть не только жизнерадостным, но и развивать не одни лишь рефлексы. LocoRoco и Wii Play пропустит даже самый взыскательный цензор, которому в прыжках Марио по головам врагов может почудиться жестокость и насилие. И если провести забавные «капли» через все ловушки и победить в веселых мини-играх еще удастся благодаря хорошей реакции, то при решении задачек из Big Brain Academy, универсальной игры для геймеров всех возрастов, придется пораскинуть мозгами.

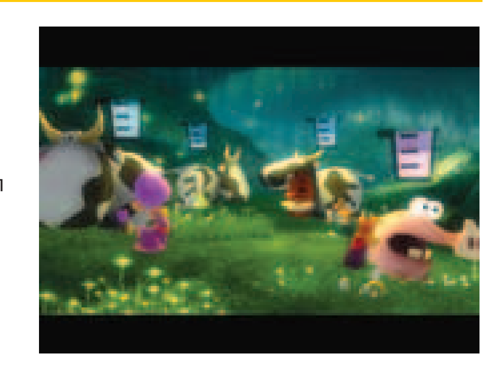


Самая веселая игра

Победитель: **Rayman Raving Rabbids**

Номинанты:
- LocoRoco
- Phoenix Wright Ace Attorney

Не одними пафосными историями готовы развлечь нас разработчики. Забавное оформление, нарочито гротескные или юмористические игровые ситуации, комические пикировки персонажей – поводов улыбнуться отыщется предостаточно. Нарочито несерьезная Destroy All Humans! 2 (подробней о нем читайте в этом номере «СИ») так и не переплюнула эскапады безбашенных кроликов: сперва мы смеялись над внешним видом ушастых «Сэмов Фишеров», «Суперменов», и «хорошеньких служанок», а затем – над заданиями с их участием. Правда, кто знает, как выглядел бы список победителей, если бы до Европы добралась God Hand?
И если Rayman Raving Rabbids вполне можно назвать универсальным средством от депрессии, LocoRoco и Phoenix Wright Ace Attorney – лекарства куда более специфические. Первая поражает неподдельно детской жизнерадостностью, а вторая – невероятно веселыми перепалками, без которых, по версии Capcom, просто невозможно сделать адвокатскую карьеру.



Неожиданность года

Победитель: **Успех Wii**

Номинанты:
- Успех «Игромира»
- Закрытие Clover Studio



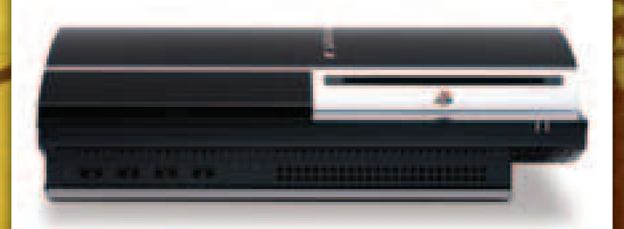
Сразу после выхода Okami и God Hand закрылась студия Clover, известная работой над сериалом Viewtiful Joe и поистине звездным составом разработчиков. Мы посвятили этому событию целый спецматериал, где подробно рассказали об успехах и неудачах Clover. Что ж, будем надеяться, ее бывшие сотрудники соберутся вновь и подарят нам новые хиты, но уже под эгидой другой компании.
Осенью 2006 года в Москве прошла выставка «ИгроМир» – первое российское массовое мероприятие для геймеров. Ее успех превзошел самые радужные прогнозы устроителей – за два дня павильон на ВДНХ посетило более 25 тыс. человек. Каждый день у входа выстраивались гигантские очереди, которые раньше мы видели только на E3 или Tokyo Game Show. Стало ясно, что игровые выставки в России возможны и нужны – так что в этом году к «ИгроМиру» присоединится GAMEX, готовящаяся при поддержке нашего издательства. Помимо всего прочего, очень важно, что на «ИгроМире» были стенды не только PC-издателей, но и Sony, Nintendo и Microsoft. Впрочем, оба этих события в масштабах всей индустрии меркнут перед успехом Nintendo Wii. Вплоть до мая 2006 года большинство аналитиков прочили приставке позорное третье место в консольной войне. Однако когда на E3 2006 приставка и игры для нее были продемонстрированы во всей красе, пресса единодушно признала ее перспективной. Безупречно прошел и мировой запуск – Wii появилась в магазинах по всему миру вовремя и в достаточных количествах. Впрочем, продажи бьют все рекорды, и ни один экземпляр на полках не залеживается. Пока неясно, чем закончится война консолей, но думается, что к сентябрю Nintendo Wii уверенно выйдет на первое место по количеству пользователей.

Разочарование года

Победитель:


Запуск PS3

Номинанты:
- Гибель E3
- Высокая цена на Wii



В 2006 году произошло событие, которое никто не сумел предвидеть. Устроители Electronic Entertainment Expo, самой крупной игровой выставки в мире, объявили, что праздник закончился. В 2007 году и далее E3 проводиться не будет, а ее место займет камерная конференция работников индустрии и избранных журналистов. Никаких стендов не смастерят, а вместо 150 тыс. человек пригласят не более 5 тыс. Свято место, понятное дело, пусто не бывает: ожидается, что в этом году куда больше людей соберет Penny Arcade Expo (устроители – известный юмористический игровой сайт http://www.penny-arcade.com); организаторы Tokyo Game Show 2007 решили отвести под свою выставку четыре дня вместо обычных трех. Возможно, будут проведены и другие игровые мероприятия.
Другая плохая новость – неожиданно высокая цена на Wii. Нет, мы не жалуемся, что американские 250 долларов в Европе «неожиданно» превратились в 250 евро. Это нормально. Дурная весть заключается как раз в том, что Nintendo Wii в США стоит 250 долларов, а не 200 или 150, как думалось ранее. Скорее всего, причина кроется в бурных восторгах прессы и геймеров по поводу приставки. Ведь если ее все так ждут – почему бы не задрать цену и не заработать побольше денег?
Ну и, наконец, PlayStation 3. Мы не хотим сказать, что разочарованы в самой консоли – рано делать какие-либо выводы. А вот запуск, определенно, не удался. Высокая цена – раз. Всего одна приличная игра (да и та – FPS) в стартовой линейке – два. Задержка старта в Европе (и это главное) – три. Плюс новости о потере важных эксклюзивов (GTA IV, Assassin's Creed, Virtua Fighter 5). Так что Sony придется что-то срочно предпринять, чтобы восстановить доброе имя в глазах геймеров.



Игра года

Победитель: **Medieval 2: Total War**

Номинанты:
- Gears of War
- The Legend of Zelda: Twilight Princess

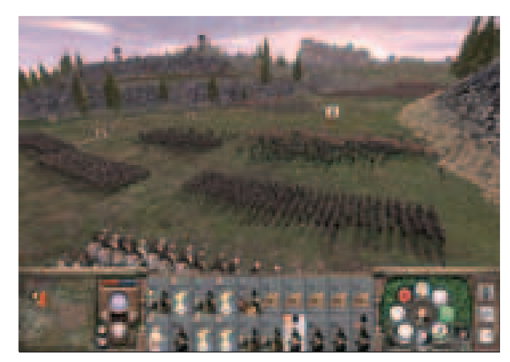
Игра года. Два простых слова, но сколько в них умещается. Особенно если учитывать разнообразие платформ, которые мы освещаем. На одном только PC вышло около 700 игр – и то с учетом только тех мировых и российских релизов, о которых мы знаем и пишем. Как можно выбрать из них всех одну, лучшую? Если смотреть на оценки, заветную десятку в 2006 году получила только LocoRoco. Subsistence не считается, поскольку Metal Gear Solid 3 уже побеждала в прошлом подведении итогов. Что до поющих капелек… Игра, оправдывающая существование PSP, – безусловно. Люди с горящими глазами, после бессонной ночи рассказывающие про муй-муи и «локо-дом», – доводилось видеть и такое. Но при этом мы вряд ли дождемся продолжения, про нее не напишут книжки и не снимут эпизод South Park, как, скажем, про World of Warcraft.

Зельда – совсем другое дело. Уже не просто игровой сериал, но культурный феномен, не уступающий по размаху Final Fantasy, – череда проектов, связанных несколькими персонажами и кочующими деталями, и при этом вполне самоценных, зачастую с совершенно другими мирами и непересекающимися сюжетами. Вообще, приурочить релиз Twilight Princess к запуску Wii – очень удачный коммерческий ход Nintendo, полностью себя оправдавший. Но, право слово, она могла выйти год назад на GameCube и ничего от этого не потерять.

Ах. И снова Gears of War. Уж сколько о ней было сказано в этом материале. Как и о Medieval 2: Total War. Нет, правда, мы ничего не имеем против консоли от Microsoft, как бы нас ни любили в этом обвинять отдельные читатели. Скажем, Артем Шорохов до сих пор не смирился с победой «писишной» стратегии. Но мы снова возвращаемся к вопросу о том, что же такое игра года. Если банально мерить все в цифрах, на Medieval 2 можно потратить больше всего времени (и, заметьте, с толком!), и доступна она на самой распространенной в России платформе. Но давайте начистоту: из всего вышедшего за год нам больше всего понравилась последняя Total War. Редакция – не бездушная машина по выставлению «объективных» оценок, а живые люди со своими предпочтениями (пускай и с богатейшим опытом), и окончательный выбор – это именно наше, личное мнение, рожденное в горячих спорах. А может, у прочих номинантов просто не нашлось достаточного количества убедительных защитников. До встречи в следующем году!









Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Если, например, костлявые, гладенькие и мертвенькие персонажи Тима Бартона почти без ущерба для собственной внешности становятся трехмерными моделями, то полигональные пушистые зверьки пока все-таки выглядят недостаточно естественно. Здесь у кукол явное преимущество.

Три маленькие белые мышки: Визит морской крысы

Компьютерная графика зародилась в играх, развивалась там же, но постепенно пробила себе дорогу и на большой экран. Виртуальные модели успешно вытесняют своих прямых соперниц – мультипликационных кукол. И можно было бы признать полное поражение классической анимации, если бы не одно неожиданное обстоятельство. Оказывается, «получившие отставку» куклы нашли себе место... в компьютерных играх.

Издательство «Новый диск» и студия Lazy Games выпускают в свет первую историю о маленьких белых мышках.

Приключения миссис Морзел и ее детей, Марты и Нельсона, способны удивить любого неравнодушного к кукольной анимации человека.

Но как им удалось пробраться на экраны мониторов?

Плавные движения героям подарила Алла Гришко, аниматор с более чем тридцатилетним стажем. Среди ее работ – серии мультфильмов про Незнайку, волшебника Изумрудного города, Муми-тролля, домовенка Кузю и многих других.

Автором облика мышиного семейства стала Наташа Фадеева, мастер-кукольник.

До работы над игрой Наташе не доводилось делать специальных кукол для анимации, поэтому некоторые хитрости ремесла пришлось узнавать и осваивать прямо по ходу работы.

Эти секреты заслуживают отдельного упоминания.

Говорит Наталия Дубровская, сценарист и автор всех текстов: «Образцом для нас стали книги Туве Янссон и Эдуарда Успенского, Астрид Линдгрен, Сельмы Лагерлеф, викторианская книжная иллюстрация... Можно ли назвать эту игру «русским квестом»? Я, к сожалению, до сих пор так и не знаю толком, что такое «русский квест». Исходя из того, что это квест и его делали русские разработчики, которые до этого сделали еще три «русских квеста», – да, это, несомненно, «русский квест». Если имеется в виду предполагаемая аудитория, то она, конечно, более интернациональна, чем у наших предыдущих игр, в ней нет сиюминутной культурной специфики».

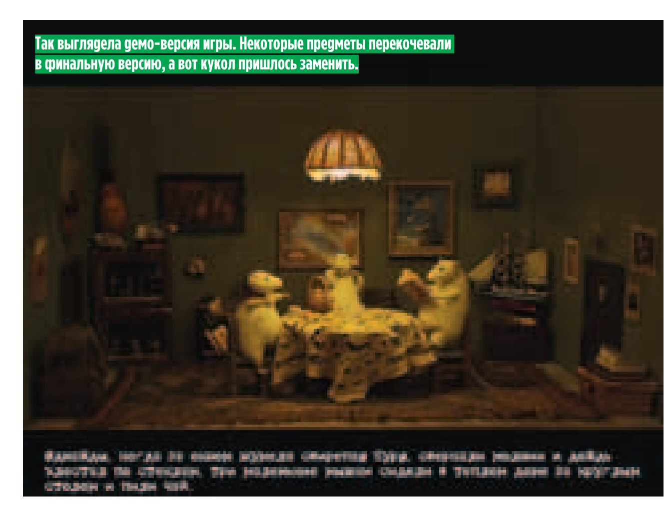
В первоначальных планах студии был один масштабный проект со множеством персонажей, разнообразными декорациями и продолжительным сюжетом. Однако изготовление кукол и анимация оказались делом довольно-таки трудоемким, поэтому историю решено было выпускать по частям. Первая история, «Визит морской крысы», – про путешествие мышиного семейства через дремучий

лес, навстречу прибывающей из долгого плавания тетушке-крысе. Ощущение такое, будто оказался в книжке с картинками. И оно не обманывает игрока: именно этого создатели и добивались. А начинается все вроде с обыкновенного утреннего чаепития... После того как мышки обсудят неожиданный визит почтальона, игроку только остается собрать и применить нужные предметы. Тогда герои перейдут в следующую область таинственного леса, где повторится диалог и сбор предметов. Все события Марта отмечает в своем дневнике, там можно прочитать (и прослушать!) разнообразную информацию и подсказки. Для удобства самых маленьких любителей сказок на панели внизу проступают силуэты тех важных вещей, которые нужно найти, чтобы история продвинулась дальше. Но иные решения настолько нестандартны, а некоторые предметы так хорошо запрятаны, что приходится проводить немало времени, обшаривая курсором экран. В одиночку, пожалуй, дети не одолеют всех задачек. «Три мышки» – игра семейная, если можно так выразиться. Любопытствующие взрослые найдут в ней для себя много интересного. Почти каждая сцена рождает массу размышлений: «Из чего это сделано? А эта крошечная вилочка, маленькая корзинка и микроскопический корабль-в-бутылке откуда?» А они именно крошечные, ведь высота каждой куклы-мыши от силы сантиметров 15. Значит, блюдце у них на столе меньше рублевой монеты, а картина, что висит на стене, – с марку размером! И все это было собрано Наташей Фадеевой из самых неожиданных вещей.

Так, основой многих сцен, их «полом» стали обрезки утеплителя, которые оставили после себя рабочие, занимавшиеся ремонтом смежного со студией помещения. Земляные неровности (и пещеры в готовящихся к выходу следующих сериях) возникли из монтажной пены. А вот коряги и листья в игре самые настоящие – из парков и подмосковных лесов.

Интересно и происхождение мышиной утвари. Некоторые предметы были куплены в специальных кукольных магазинах, другие – на обычных «блошиных рынках». Книжным шкафом стал корпус от старых часов, а печкой – масляная лампа с мундштуком от кларнета вместо трубы. В роли комода – обыкновенная пластмассовая шкатулка для украшений, «состаренная» и перекрашенная в тон прочей мебели.

Возможно, именно этим и ценна игра – она помогает видеть необычное в самых простых вещах и ещё раз доказывает, что из хорошо забытого старого иногда получается совершенно неожиданное новое. СИ


Так выглядела демо-версия игры. Некоторые предметы перекочевали в финальную версию, а вот кукол пришлось заменить.


Анимация кадр за кадром фотографировалась на цифровую камеру.


У аниматора есть специальное приспособление, помогающее отметить ту точку в пространстве, где до изменения позы находилась голова персонажа. После того как кукле придадут новую позу, ее устанавливают в декорации так, чтобы голова совпадала с отмеченной точкой.


Иногда фон и анимация создавались отдельно, и это даже можно разглядеть. Смотрится не так потрясающе, как анимация прямо на фоне, но для некоторых особо крупных сцен по-другому нельзя было поступить.

Проволочный позвоночник

Настоящая кукла должна всегда держаться прямо, но при этом – податливо менять позу под пальцами аниматора. Секрет в специальном «скелете» из прокаленной над огнем медной проволоки. Именно обработанной огнем – так проволока становится прочней и гибче. Стержень начинается в голове, где все нужные проволочки перевиваются между собой и так, переплетаясь, спускаются ниже, к тем частям тела, которые будут укреплять. Место, в котором они разделяются, тоже содержит важный секрет. Просто разделить проволочку-позвоночник и проволочку-руку нельзя, между ними обязательно должна быть жесткая неподвижная перемычка-крепление, иначе потом, когда вам захочется потрогать и пошевелить руку, шевелиться и менять положение начнет вся кукла.

Поверх скелета наматывается прочный и легкий синтепон, а кожей игрушкам служит трикотажное ворсистое полотно. Оно хорошо тем, что легко тянется в любую сторону и не рвется, а ворс скрывает его «трикотажную» текстуру. Мордочки мышек, мишек и других зверей выходят из-под иглы художницы лишенными век. Уже на «съемочной площадке» аниматор прикрепляет стоящим в нужных позах героям веки из пластилина. Так можно добиться удивительного разнообразия выражений.

И еще одно важное для анимационных кукол свойство – они должны быть прочными и легко переносить стирку. За время создания не слишком продолжительной первой части мышиных приключений герои ломались не раз и не два, их упитанные бока изрядно полысели под неутомимыми пальцами аниматора, и кое-где даже проступили швы.



Тактико-технические характеристики

До работы над игрой Наташа Фадеева изготавливала зверей в основном в технологии «фильц». В двух словах это «объемный валенок»: с помощью специальных игл комок шерсти (не пряжи) закатывается и уплотняется, пока не примет желаемую форму, например, той же мышки. Однако оказалось, что для создания кукол, которые могли бы играть в подвижных сценах, такой способ не годится.

Дело в том, что кукла, выполненная в технике «фильц», не слишком гибкая и излишне плотная. Чтобы, допустим, поднять руку, ее нужно растянуть под мышкой, валяная кукла быстро порвется от этого. К тому же в куклу-валенок трудно вплести каркас, который у подвижной игрушки должен быть обязательно.

Студия Lazy Games

Бывшие корреспонденты Game.EXE Наталия Дубровская и Ольга Цыкалова всегда любили квесты. Сначала они писали об этом на страницах журнала, потом Наталья довольно долгое время занималась локализацией игр-приключений в сотрудничестве с компанией «Бука», а Ольга работала продюсером там же. Наконец, в 2004 году они создали собственную студию. С тех пор в Lazy Games не только переводят многие хорошие игры на родной язык, но и делают собственные. «Особенности национальной рыбалки», «Маски-шоу» и «Мама не горюй» – первые проекты студии. Теперь настал черед трех маленьких белых мышек. Чтобы объяснить издателям, что они хотят сделать, Наталия и Ольга оборудовали «студию» прямо в Ольгиной квартире и буквально «на коленке» сделали демо-версию. В ней были использованы куклы в технике «фильц», от которых в дальнейшем пришлось отказаться.

CRACKDOWN

БОРЬБА С ПРЕСТУПНОСТЬЮ ВЫХОДИТ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ – КОГДА ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЗАВЕТНОЙ ЦЕЛИ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ.



Взрывы в Crackdown – на твердую «пятерку». А взрывать можно почти все, что попадется под руку.

Добраться до цели можно и вплавь – если только не наткнетесь на мины.



Даже Агентам приходится иногда угонять машины… впрочем, эта наверняка краденая.

Уклониться от пуль, словно герои The Matrix? Легко!

Синьорита Виолетта Санчез по прозвищу «Санта Мария» – правая рука дона Гарсии и просто знойная женщина.

Мир будущего обещает быть еще опаснее, чем мир современный. Так, по крайней мере, считают создатели многих видеоигр, в том числе и сотрудники студии Realtime Worlds, ответственные за один из самых претенциозных проектов для Xbox 360, кибернетически-деструктивную Crackdown. В качестве представителя правосудия нам придется иметь дело с могущественными криминальными группировками, бороться с наркоторговлей и незаконными поставками оружия, защищать невинных граждан и противостоять продажным чиновникам. И это, если верить разработчикам, лишь вершина айсберга!

Где?

События Crackdown разворачиваются на просторах огромного мегаполиса Pacific City, объединившего несколько небольших островов. Причем новые технологии позволили людям застроить не только сами острова, но и пространство вокруг них. Город разделен на четыре ключевые зоны, каждая из которых, по сути, представляет собой государство в государстве – со своими правителями и законами. Для нашего с вами удобства все зоны, в свою очередь, разделены на четыре части, без особых затей названные Северная Сторона (North Side), Южная Сторона (South Side), Восточная Сторона (East Side) и, само собой разумеется, Западная Сторона (West Side).

Первая из зон располагается в самом сердце города и именуется Крепостью (The Keep). Крепость – последний оплот порядка и законности в Pacific City, единственное место в городе, где горожане могут не бояться убийц и грабителей. Здесь же располагается штаб-квартира могущественного Агентства (The Agency), организации, выпол-

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: action-adventure.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: нет
РАЗРАБОТЧИК: Realtime Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: 23 февраля 2006 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://crackdownoncrime.com

Автор: Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Город и его прототип

Pacific City в Crackdown, по словам разработчиков, представляет собой собирательный образ современного мегаполиса. Однако в США в действительности существует населенный пункт Pacific City – правда, не имеющий ничего общего с игровым «тезкой». Настоящий Pacific City расположен в штате Орегон, численность его населения (согласно переписи 2000 года) составляет 1027 человек. Да уж, едва ли такое местечко станет ареной для криминальных войн ближайшего будущего.

Пейзажные красоты

Расписывая выдающиеся таланты Агентов, мы как-то позабыли о графике и прочих технических тонкостях, хотя им в Crackdown также уделили немало внимания. Разумеется, красивой картинкой владельцев Xbox 360 удивить сложно – особенно после выхода Gears of War. Поэтому разработчики пустились на хитрость и воспользовались пока еще не вышедшей из моды технологией cel-shading, благодаря которой Crackdown обрела сходство с комиксами, сразу же выделившись на фоне прочих игр «а-ля GTA». Однако хитрости хитростями, но и без подобной стилизации проект смотрится очень и очень недурно – главным образом, благодаря размаху. Pacific City действительно представляет собой единое пространство, а не набор разрозненных уровней. Это значит, что, взобравшись на какое-нибудь возвышение в La Mugre, вы увидите вдали сверкающие сталью и стеклом небоскребы Шай-Ген. И наоборот – стоя на крыше такого небоскреба, не составит труда разглядеть заводы и свалки Логова. Естественно, город не пустует. По дорогам в большом количестве снуют автомобили, по тротуарам разгуливают жители, работают магазины и бары, кто-то кого-то грабит, где-то вспыхивают драки – одним словом, жизнь кипит.


Простым бандитам и против одного Агента едва ли удастся выстоять. А когда стражей порядка двое…

Джефф Кейрнс, арт-директор

Мы хотели создать город, где тысячи людей и сотни машин постоянно присутствуют в кадре, мир, который можно увидеть, взобравшись на крышу небоскреба.

ХИТ?!

ЗА:	ПРОТИВ:
- Почти полная свобода действий в огромном виртуальном городе. - Отличная, стилизованная под комикс, графика. - Все решения игрока отражаются на жизни окружающего мира. - Агенты, наделенные неограниченными возможностями, – настоящее оружие массового поражения.	- Слишком похоже на GTA. - Кроме cooperative, других вариантов многопользовательского режима не предусмотрено.


Никак не объехать препятствие? Уничтожьте его!

няющей обязанности полиции и спецслужб одновременно.
Западная часть Pacific City получила имя La Mugre и стала домом для банды Los Muertos. Это рай для любителей быстрых машин, красивых женщин и наркотиков. Кроме того, в La Mugre сосредоточена большая часть отелей, баров и парков развлечений. Что, откровенно говоря, ничуть не мешает расцвету преступности.
Индустриально развитый юг города, попавший в руки выходцев из Восточной Европы, называют не иначе как Логово (The Den). Он представляет куда менее живописное зрелище, чем легкомысленный La Mugre. Причалы, склады, заводы по производству самой разнообразной техники и свалки металлолома, вечный смог на улицах, угрюмые жители – визитная карточка Логова. Учтите, чужаков здесь не любят и, как правило, стараются от них поскорее избавиться.
Ну а на севере Pacific City возвышаются небоскребы The Corridor, вотчины корпорации Шай-Ген (Shai-Gen). Внешне The Corridor являет собой образец респектабельности, процветания и благополучия. Но за сверкающей вывеской творится множество черных и кровавых дел, до поры до времени окутанных покровом тайны.

Кто?

Главный герой Crackdown – специально обученный и «модифицированный» (об этом – чуть ниже) сотрудник Агентства. Цель у него одна – искоренить преступность в городе, используя любые средства, в том числе и самые жестокие. Если для уничтожения очередного «крестного отца» нужно кого-то убить или что-нибудь взорвать, Агент обязан сделать это без малейших колебаний. Однако даже Агенты не могут нарушать определенные (хотя и весьма своеобразные) правила, которые можно сформулировать примерно так: успешное выполнение задания оправдает любые жертвы, в том числе и среди гражданского населения. Если же Агент потерпел неудачу, предварительно перебив уйму народу, его судьбе едва ли позавидуют. Но довольно об Агентах – им мы еще уделим внимание. Перейдем к нашим потенциальным противникам.
И начнем с Los Muertos, эдакого профсоюза наркоторговцев, умудрившихся подчинить себе всю восточную часть города. Бойцов Los Muertos характеризует огромная выносливость и звериная сила – большинство из них без особого труда прикончат человека голыми руками. Вдобавок, они отлично разбираются в автомобилях и могут превратить любой грузовичок в скоростной

болид, на котором не составит труда уйти от погони. Всеми операциями Los Muertos руководит Доминго Гарсия при поддержке шести помощников. Их ликвидация, по идее, и поставит точку в деятельности Los Muertos.
Заправляющая в Логове милитаризованная группировка The Volk опирается на жесточайшую дисциплину и передовые военные технологии – в рядах The Volk служат специалисты по всем видам взрывчатки и огнестрельного оружия. Лидеры The Volk мало заботятся о собственных подчиненных и не жалея бросают их в бой, в том числе и с Агентами. Жертвы? Они легко окупаются благодаря непрерывному потоку нелегальных эмигрантов.
И все-таки даже силы Los Muertos и The Volk меркнут перед настоящими королями преступного мира Pacific City – управляющими корпорации Шай-Ген. Некогда ее создало правительство, заботясь о благополучии сограждан. Результат оказался ровно противоположным: на свет появился монстр, обладающий огромными финансовыми и технологическими ресурсами. Шай-Ген не только ведет крупные научные исследования, но и участвует в разнообразных политических интригах, стремясь получить власть над всем Pacific City. И пока в дела Шай-Ген не вмешалось Агентство, эта цель казалась владельцам корпорации вполне достижимой.

Как?

Большую часть времени Агент полагается исключительно на себя самого – а потому от него требуется не только сообразительность, но и огромная физическая сила, выносливость, скорость и умение хорошо разбираться в оружии и технике. Разумеется, от обычного человека требовать всех перечисленных качеств одновременно было бы глупо, и в Агентстве это прекрасно осознали. Но Агенты – вовсе не обычные люди. Благодаря последним достижениям науки, их превращают в универсальных солдат, суперменов, способных за несколько минут пробежать огромное расстояние, одним прыжком перебраться с одного небоскреба на другой, выдержать столкновение с автомобилем и с легкостью переносить такие ранения, от которых любой нормальный человек умер бы на месте.
Не все навыки даются Агенту с самого начала. Кое-чему ему предстоит научиться самостоятельно, развивая пять основных качеств: Driving, Explosives, Firearms, Agility и Strength. От параметра Driving напрямую зависит, насколько ловко Агент промчится по улицам города



Борьба с мафией требует изворотливости

Кроме потасовок с рядовыми противниками, будут в Crackdown и схватки с боссами. В роли последних выступят разнообразные криминальные воротилы, в том числе и ключевые руководители основных банд Pacific City. Так, например, воюя с Los Muertos, вы наверняка рано или поздно столкнетесь с уже упомянутым доном Гарсией. Однако, прежде чем отправиться к этому достойному господину, не пожалейте времени, чтобы расправиться с его помощниками и советниками. Поступив так, вы наверняка существенно облегчите себе жизнь во время встречи с Гарсией. А вот заявившись к нему в гости в обход «нижних чинов», Агент, скорее всего, столкнется со всей бандой разом – и здесь даже сверхспособностей не хватит для выживания. Кстати, в битве с боссом перед Агентом могут поставить и дополнительные задачи. Например, отыскать какой-нибудь важный объект или защитить его. Да, и не надейтесь на честный поединок – всех «крестных отцов» и «матерей» хорошо охраняют. Так что убивать придется направо и налево – во славу порядка и законности.

Стив Йанетта, дизайнер уровней
Одной из первых наших задач было создание дорожной системы. Учитывая, что Pacific City занимает примерно 3,5 квадратных километра, это оказалось работенкой не из легких.

Натренированный Агент прыгает так высоко, что прыжок легко спутать с полетом.

Агенты передвигаются по крышам и стенам домов так же проворно, как Человек-паук.



Crackdown – игра ничуть не менее жестокая, чем GTA. Люди здесь умирают часто – и, как правило, мучительной смертью.

Чем чаще Агент пользуется огнестрельным оружием, тем метче стреляет и тем более разрушительными становятся попадания в цель.

Поклонникам рукопашной тоже будет где развернуться.

Досье на авторов

Проект Crackdown – дебют студии Realtime Worlds, основанной в 2002 году. Тем не менее, это вовсе не означает, что над игрой работают новички. Возглавляет студию Дэвид Джонс, ранее приложивший руку к созданию Lemmings и первой части Grand Theft Auto. Кроме него, в Realtime Worlds трудятся еще несколько выходцев из DMA Design (теперь – Rockstar North). После того как студия попала под опеку Microsoft, число штатных сотрудников выросло до 140 человек, а в дополнение к основному офису в Шотландии был открыт еще один, в Южной Корее.

на разнообразных транспортных средствах. Чем выше этот параметр, тем проще будет «оседлать» очередного железного коня и выжать из него все соки. В свою очередь, должное развитие Explosives и Firearms позволит Агенту стать профессиональным подрывником, а также освоить любое огнестрельное оружие, от пистолетов до снайперских винтовок и гранатометов. Наконец, благодаря высоким показателям Agility и Strength, Агент не ударит в грязь лицом во время рукопашной схватки (в том числе и с превосходящими силами противника), а также, в случае необходимости, продемонстрирует чудеса ловкости и выносливости.

Агенты вправе самостоятельно выбирать, в какой последовательности они будут выполнять возложенные на них обязанности. Но стоит помнить, что действия и успехи Агента прямо влияют на жизнь города. Скажем, уничтожение Los Muertos заметно снизит количество угонов, а также приведет к исчезновению с улиц города большей части проституток и наркоторговцев. Однако вместе с ними Агент рискует лишиться и ценных информаторов, готовых поделиться парой-тройкой любопытных подробностей из криминальной жизни.

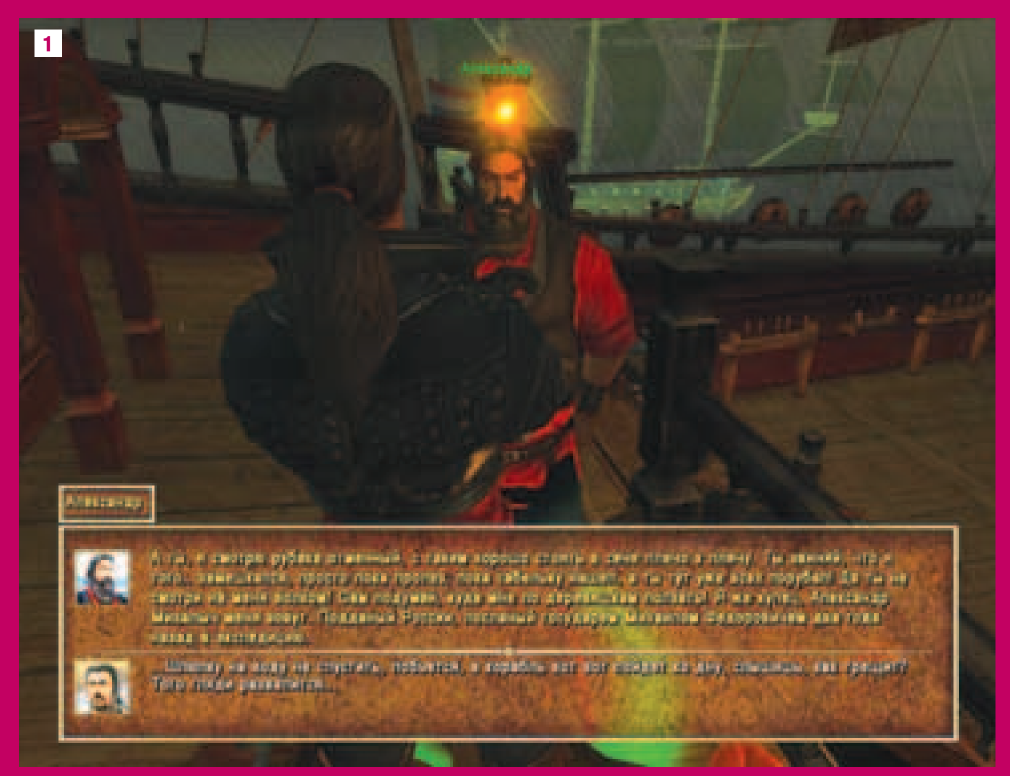
С кем?

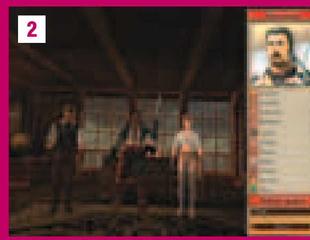
Пока что разработчики предусмотрели в Crackdown только один вариант многопользовательского режима – совместное прохождение для двух игроков. При этом оба участника преследуют одни и те же цели и вправе работать сообща. В то же время, не надо забывать, что начальство ценит и поощряет, прежде всего, инициативу – не стоит постоянно полагаться на напарника. В конце концов, он не только партнер, но и соперник в продвижении по карьерной лестнице. Кстати, опробовать прелести cooperative смогут не только абоненты Xbox Live – играть разрешается и через system link. Увы, поклонников split-screen в этот раз решили обидеть.

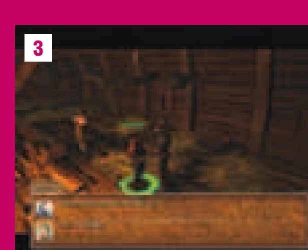
А смысл?

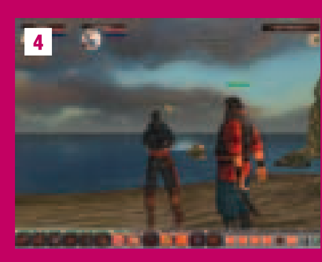
Долгое время Crackdown считали бледной тенью Grand Theft Auto, которая едва ли достойна внимания – особенно с учётом скорого появления новой серии GTA. Однако разработчики не уставали повторять, что их детище представляет собой нечто большее, чем вольный пересказ чужих идей. И им поверили – хотя какой разработчик не станет расхваливать собственное творение. А вот стоит ли быть такими легковерными, мы выясним в самом ближайшем будущем – выход Crackdown в Европе намечен на 23 февраля. СИ











ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: role-playing.action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен

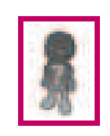
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: «Акелла»

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2007 года

ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/corsairs3add





Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru



1 В самом начале мы встречаемся с колоритным русским купцом, величающим протагониста не иначе, как боярином.

2 Новое меню выбора героев. Наш новый альтер-эго конкурентов не терпит – через пару секунд мы в этом убедимся.

3 Амнезия – страшный бич всех компьютерных героев.

4 Главный герой – большой любитель принимать претенциозные позы.

5 Не умением, так числом. Кажется, из этой передряги нам уже не выбраться.

6 Игра стала смотреться намного лучше в движении.

КОРСАРЫ 3: СУНДУК МЕРТВЕЦА

МЫ УЖЕ ПИСАЛИ ПРО «ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ», СОЗДАВАЕМУЮ КОМАНДОЙ ПОКЛОННИКОВ «КОРСАРОВ». А ЧТО БУДЕТ В ОФИЦИАЛЬНОМ ДОПОЛНЕНИИ?

«Корсары 3» – пожалуй, самый громкий российский проект последних лет. Вот только слава эта, скорее, дурная. Версию 0.99 и ее ошибки геймеры будут помнить еще долго. Правда, с выходом последнего патча играть стало куда удобнее, большинство ошибок и недоработок улетучились. К счастью, компания «Акелла» решила не пускать дело на самотек и вплотную занялась разработкой дополнения к оригинальной игре. Огрехи учтены, прошлые ошибки известны, задел для совершенствования есть – неплохой расклад, чтобы восстановить доброе имя. Более того, помимо нового содержимого, игроков ожидает определенная переработка уже имеющегося. Так что проект балансирует где-то на грани дополнения и самостоятельной игры.

С выхода «Корсаров 3» прошло уже больше года – солидный срок для движка, который и в декабре 2005-го уже вызывал серьезные нарекания. Если с морской частью все было более-менее в порядке, то на суше мощностей явно не хватало. Как ни печально, но в «Сундуке мертвеца» (Джонни Деппа здесь нет, увы, и к одноименному фильму игра не имеет никакого отношения) ничего, по большому счету, не изменилось. Хотя справедливости ради стоит отметить появление новых, довольно зрелищных спецэффектов. Да и в движении графика вполне сносная. Но чего-то сверхъестественного ждать не приходится – Storm 2.5 отживает свой век, и с этим ничего не поделаешь.

Самые существенные изменения произошли с сюжетом, который, чего уж скрывать, в оригинальных третьих «Корсарах» хромал на обе ноги. Во-первых, в компании героев пополнение: к Блейзу и Беатрис добавили еще одного героя. Причем он будет настоящим злодеем. Во-вторых, помимо особого прохождения за нового героя, игроков ожидают свеженькие задачки для Блейза и Беатрис. И наконец, нас облагодетельствуют целой россыпью второстепенных заданий: от мимолетных приключений до сложных торговых кампаний.

Появились и наземные игровые зоны. Правда, их не слишком много. В нашем распоряжении 3 острова, по большей части необитаемых, и новый город. Флотилия разномастных судов пополнилась лишь одним доселе невиданным парусником, но тут претензий нет – разнообразие кораблей и так чрезвычайно велико. Была введена и система реального времени – город больше не кишит по ночам призраками, горожане, как и положено в темное время суток, расходятся по домам и ложатся спать. Пока еще достаточно скромный, но все же первый шажок к созданию «живого мира» игры.

Куда более радикальным изменениям подверглась боевая система. Теперь даже два противника – грозная сила, и с наскоку их уже не возьмешь. Обзавелось дополнительными характеристиками оружие. К примеру, появилось понятие скорости – скоростное оружие позволяет чаще наносить удары по врагам, но не годится, чтоб парировать атаки. И наоборот: какой-нибудь тяжеленный меч прекрасно подойдет для того, чтобы отражать удары, но осыпать противников градом ударов уже не получится.

В целом, картина вырисовывается приятная. Каких-то откровений ждать не приходится, но оно и к лучшему. Хорошее, без особых претензий на лавры, пиратское приключение – тоже вариант. Главное, не ожидайте слишком многого – и будет вам счастье. СИ

ОДИН ДРУГОГО КРАШЕ...

Не стоит путать Crush от Kuju с одноименной игрой от Ubisoft, симулятором свиданий, который должен был выйти на Nintendo DS одновременно с запуском консоли, да потерялся по дороге и, судя по всему, тихо сменил вывеску на Sprung: The Dating Game (есть, правда, мнение, что он превратился в Red Steel для Wii). И, разумеется, приключения бандикута Крэша тут и вовсе ни при чем.













ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: action.platform/special.puzzle

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

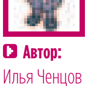
РАЗРАБОТЧИК: Kuju Brighton

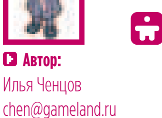
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2007 года

ОНЛАЙН: www.sega-europe.com/en/Game/511.htm







Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Так уровень выглядит в 3D...

2 ...а так – после сплющивания.

3 Нам так только кажется или собирательство разноцветных шариков в качестве геймплейной основы – действительно бесповоротно устарело?

CRUSH

В ПОИСКАХ ПОКОЯ ПОРТАТИВНЫЙ ПСИХОНАВТ ПЛЮЩИТ ПРОСТРАНСТВО.

Вот и появился у Chronos Twins для Nintendo DS конкурент на PSP в номинации «даже по роликам не сразу поймёшь, что в игре происходит». Только если хроноблизнецы весьма вольно обходились со временем, игра Crush буквально сминает пространство.
Создатели проекта – студия Kuju Brighton, британские рыцари камеры и микрофона, ранее работавшие над сериалами EyeToy: Play и SingStar. Однако в Crush вам не придётся петь, кричать или бешено размахивать бабушкой. Своей новой игрой брайтонцы грозятся покорить аудиторию, предпочитающую умные задачки безмозглому кровопролитию.
Crush рассказывает печальную историю юноши Дэна, страдающего, как и любой нормальный современный человек, уймой психических расстройств, среди которых не на последнем месте стоит бессонница. Чтобы наконец заснуть, герой прибегает к гипнозу, и в изменённом состоянии получает возможность разобраться с проблемами, мешающими ему жить. Как? Собирая разноцветные шарики! Вероятно, именно их не хватает в его бедной голове, и как только Дэн укомплектует свою черепушку правильными мыслями и рассортирует их по полочкам сознания, он тут же достигнет просветления и станет настолько радостным и счастливым, что геймеры-новички наверняка будут путать его с Марио.
Кстати, Марио тут неспроста – один из основных механизмов игры несколько напоминает то, что мы увидим в Super Paper Mario на Wii. Только супербумажный лжеводопроводчик умеет поворачивать плоский уровень на 90 градусов, внезапно делая его объемным, а Дэн, топнув ногой, сжимает объемный мир перпендикулярно камере, «сокращая» одно из измерений. Основной режим играется, как трёхмерный платформер, однако перед героем то и дело возникают непреодолимые препятствия. Вот на горизонте виднеется башня, на крыше которой лежат вожделенные шары... Топ! Горизонт наезжает на передний план и становится близким, как палата в сумасшедшем доме... если, конечно, мы вовремя не соберём шарики, до которых теперь, слава богу, рукой подать. Игра в таком ракурсе немного напоминает Exit – уровень приобретает отчётливо различимую клетчатую структуру, и Дэну приходится подползать под препятствиями, в которые превратился задний план, и катать тяжелые предметы (опять же шары!), чтобы, встав на них, запрыгнуть повыше. Шарики собраны? Топ! Всё возвращается на свои места, и игра снова приобретает объем.

> Горизонт наезжает на передний план и становится близким, как палата в сумасшедшем доме... если, конечно, мы вовремя не соберём шарики, до которых теперь рукой подать.

На словах звучит интересно, но сразу возникают вопросы: если мы передвинули какой-то предмет в двух измерениях, как будет вычисляться его третья координата? То же и с монстрами – ждать ли их вообще, и если да, то что с ними произойдёт при сжатии? По всем ли направлениям можно сминать уровень – в частности, можно ли сплющить его вертикально, как в GTA? И ещё один, самый важный – что на самом деле происходит с Дэном, пока его загипнотизированное сознание блуждает в поисках шаров? Не использует ли злобный гипнотизёр его как инструмент для своих тёмных дел? Вдруг шарики – вовсе и не шарики, а атомные бомбы? Общий настрой игры – ночь, постоянно льющий дождь, зловеще изогнутые фонари – навевает именно такие мысли. Но мы верим, что всё закончится хорошо и игра выйдет по плану – летом. СИ



STUBBS THE ZOMBIE™
Месть Короля
ст. о/у Гоблин
Представляет
aspyr
WIDELOAD
Бука

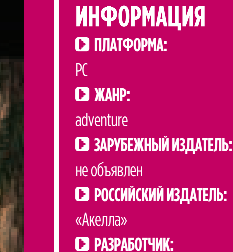






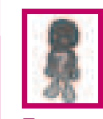


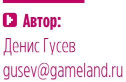




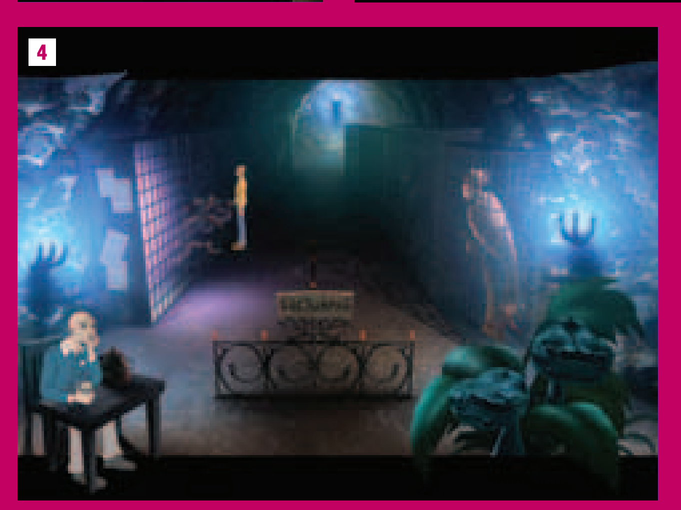
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Rootfix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 15 апреля 2007
ОНЛАЙН: http://www.akella.com/ru/games/monday





Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru





1 Fallout начинается в субботу. Программист в поисках постапокалиптического артефакта.

2 Поселок Жуковка в видении Rootfix.

3 Сцена в лесу из к/ф «Бриллиантовая рука»: «Я ведь еще только учусь!»

4 Бестиарий. Виден рептилоподобный бутон, осьминог в клетке и попугай-панк с человеческим лицом.

5 «Квартира профессора Тимофеева из «Ивана Васильевича», год 1973-й.

ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ

ТРЕТИЙ РАЗ СТРУГАЦКИХ ДВИГАЮТ В МАССЫ.

Первые кинофильмы по романам братьев Стругацких были сняты в конце 70-х – начале 80-х: «Чародеи», «Сталкер» и «Отель "У погибшего альпиниста"». Миновала четверть века, и вскоре мы вновь увидим экранизацию романа Стругацких – киноленту Алексея Германа «Трудно быть богом».

Но читатели вспомнят о Стругацких не только благодаря фильму и одноименной игре от Burut CT: помимо трех «Обитаемых островов» и «Отеля "У погибшего альпиниста"», плодовитая «Акелла» издаст еще и «Понедельник начинается в субботу».

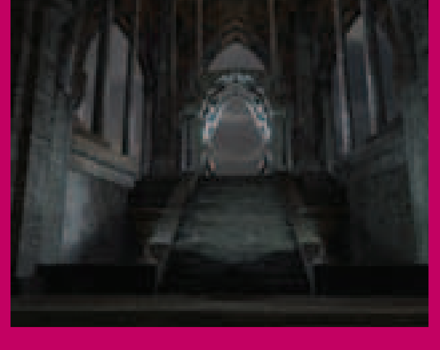
Что ожидать от игры? Не хотелось бы увидеть очередной детский квест, который может разделить судьбу неудавшихся «Петек» и «Тайны третьей планеты». Чего точно не стоит опасаться, так это слабанной на скорую руки поделки по кинолицензии, производство которых в последнее время российские компании поставили на поток.

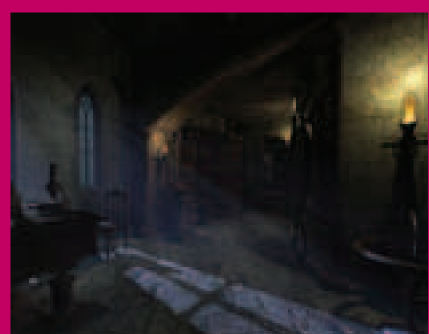
«Понедельник начинается в субботу» – проект не слишком известной студии Rootfix, с фильмом Константина Бромберга имеет ровно столько общего, сколько экранизированный и компьютерный «Дозоры» – с бумажным первоисточником. Правильнее было сказать, что «Понедельник» – это именно игра по книге, а не по фильму. Игра, созданная без «культурного посредника». Отчего она, как обещают создатели, не потеряет, а только приобретет.

Сюжет ее неукоснительно следует сплетенной Стругацкими канве, детально прорисованные декорации выполнены в точном соответствии с книжными. В виртуальном мире оживут знакомые читателям персонажи, блестяще анимированные и наученные остроумным репликам – Привалов, Ойра-Ойра, Корнеев, Киврин, Хунта, Камнеедов. Бытовое и привычное здесь будет соседствовать с невероятным – вурдалаками, домовыми, гномами. Всего будет около 20 персонажей и 50 неповторимых мест действия. Помучиться с игрой придется где-то 8 часов. Вполне прилично, чтобы скоротать в офисе два рабочих дня. Ну, или пройти всей семьей за один день, при условии, что старшее поколение будет подсказывать младшему.

«Понедельник начинается в субботу» полностью двухмерна. Создаваемый в жанре рисованного квеста, проект обладает некоторыми необычными чертами в игровой механике. Герой может составлять магические заклинания и с их помощью справиться с хитрыми головоломками. Особым образом поставлены сцены диалогов: во время беседы виртуальная камера фокусируется на общающихся персонажах, чередуя крупные планы с панорамами окрестностей и иллюстрациями. Все это отпугивающим образом может подействовать на нас, привыкших к высокодетализированному трехмерному лоску расхваленных игр. Хотя особо пугаться не стоит: «Понедельник начинается в субботу» делается не по «максимальным системным требованиям» из файла ReadMe, а по одной из лучших фантастических юмористических повестей прошлого века. Да и главное, как мы знаем, чтобы костюмчик сидел! СИ









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: adventure.first-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company

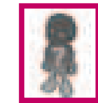
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Streko-Graphics

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: март 2007 года

ОНЛАЙН: www.thesacredringsgame.com







Автор:
V.P.
vp@gameland.ru





1 Неизвестная науке техника снаружи...

2 ...и внутри. Наверняка количество головоломок в этих стенах превышает все разумные пределы.

3 Отдельные виды достойны помещения на «Рабочий стол».

AURA 2: THE SACRED RINGS

ОТДАЙТЕ ПЕРСТНИ!

Пресловутые кольца не дают покоя не только Горлуму из «Властелина Колец» – игры и фильмы, в которых не последнюю роль сыграли зловещие артефакты, не поддаются исчислению. Чего только не придумывали сценаристы и писатели – заветные колечки даровали простым смертным и власть, и бессмертие, и могущество, и пончики с сахарной пудрой бесплатно в любое время суток. Компания Streko-Graphics (в состав которой входят и наши с вами соотечественники) также поспешила обратиться к старым легендам и рассказала известную сказку на свой лад. Даже если вы не играли в Aura, сюжет покажется знакомым: козни злодея, пытающегося завладеть древними магическими предметами (кольца в их числе), становятся известны хранителям двух миров. Недолго думая, хранители посылают своего самого лучшего ученика на поиски сокровищ, чтобы те не попали в плохие руки.

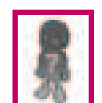
Вот только сказка закончилась весьма неожиданно – Aura: Fate of the Ages оставляла за собой вереницу повисших в воздухе вопросов. Любители приключений попросту решили, что разработчики не удосужились довести сюжет до конца, дав игрокам возможность придумать полноценную концовку самостоятельно. Популярный в наше время ход, но дела обстоят иначе. Streko-Graphics объявили, что успели рассказать только первую главу большого повествования, а вторая ждет своего часа. Разработчики уверяют, что им и раньше приходила в голову мысль создать продолжение, но окончательно она была воплощена в жизнь после ознакомления с результатами продаж Aura: Fate of the Ages (имейте в виду, те же результаты имеют шанс повлиять и на возможность разработки третьей части).

Итак, завеса тайны отброшена еще до начала рассказа: оказывается, все это время главный герой действовал во благо своих врагов. Открывать подобные сюжетные ходы еще до начала приключений несколько рискованно – кому же будет интересно посвящать время игре, если все известно заранее? С другой стороны, в клонах Myst сюжет далеко не всегда играет первую роль. Самое главное – графика (петь дифирамбы Myst и не упоминать о графике?) и хитроумные головоломки. Картинка похорошеет: все те же прорендеренные пейзажи будут почти как в жизни. А вот с головоломками небольшое разочарование: проще – не значит лучше. Особенно если принимать во внимание относительно небольшую сложность Fate of the Ages. Что до сухой статистики, то игроков ожидают 25 полноценных головоломок, захватывающее приключение и около 400 декораций, расположенных в трех огромных мирах. Сюжет, как принято в приличном обществе, не будет линейным. Кроме того, Streko-Graphics учли многочисленные пожелания поклонников и обещают не совершать досадных ошибок, которые просочились в первую часть, – диалоги станут более уместными, концовка не оставит вопросов, загадки будут на порядок логичнее. По всей видимости, именно ради исправления ошибок сроки релиза Aura 2 уже однажды откладывались. И это наводит на размышления о попытках разработчиков сделать действительно достойное продолжение. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Revistronic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ОНЛАЙН: www.revistronic.com/en/videojuegos/revenge.html





Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1 Новый движок пошел игре на пользу.

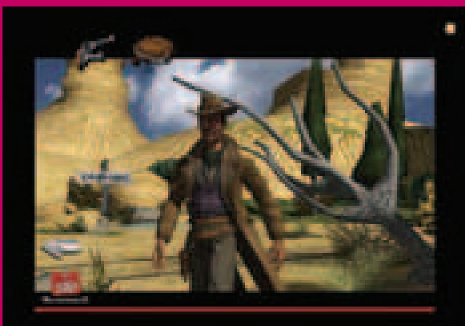


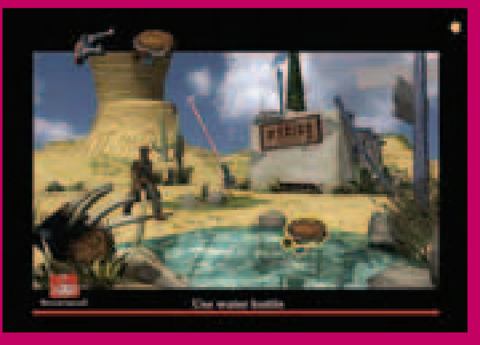
2 Лучше не встречаться на пути возмужавшего Фенимора!



3 Пистолеты в карманах главного героя недвусмысленно намекают на возможность стрельбы.





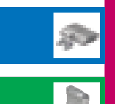


FENIMORE FILLMORE'S REVENGE

КОВБОИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Игроки уже давно называют Fenimore Fillmore's Revenge другим именем – Westerner 2. И неудивительно: предыдущая игра про ковбоя Фенимора, отмеченная многими авторитетными изданиями как один из лучших квестов 2003 и 2004 года, называлась именно Westerner. Но далеко не все поклонники Филлмора знают, что его приключения начались более десяти лет назад, с выходом другой замечательной игры – 3 Skull of the Toltecs. Во-первых, от первой части до второй прошло почти семь лет – вполне достаточный срок, чтобы забыть о существовании пусть и хорошей, но не самой яркой игры. Во-вторых, разработчики используют в каждой серии новый движок, который так кардинально отличается от предыдущего, что узнать Фенимора с первого взгляда бывает сложно. В первой части трилогии использовалась рисованная графика, и сам Филлмор выглядел как юный подросток. Вторая часть щеголяла симпатичным свежим движком и графически походила на известный мультфильм Toy Story – Фенимор немного возмужал и уже не был похож на себя в молодости. А в третьей части перед нами предстанет настоящий герой, при одном взгляде на которого вспоминается сам Клинт Иствуд.
Но отличия будут не только внешними, но и внутренними: к примеру, главные герои игры станут намного серьезнее, а относительно добрый юмор предыдущих частей сменится злобным сарказмом. Кому-то такие перемены могут показаться странными, но разработчиков остается только похвалить – они не стоят на одном месте, а постоянно придумывают что-то новое. К новинкам можно отнести и возможность (при необходимости) открыть пальбу по обидчикам. Можно не волноваться: авторы не будут отходить от привычной схемы квестов, и Fenimore Fillmore's Revenge не превратится в незамысловатую аркаду с простейшими головоломками. Мало того, не найдется места и популярной забаве – встроенным мини-играм, которыми усердно пичкают каждый современный квест. А вот другое веяние моды – возможность управлять двумя персонажами – будет присутствовать в полной мере. Игрокам наконец-то представится возможность взять на себя управление Рианной – подругой главного героя, уже знакомой по предыдущей части.
Компания Revistronic (все верно, Fenimore Fillmore's Revenge разрабатывает все та же самая компания – чем не приятная новость для поклонников) пока что не определилась только с одним условием, которое может помешать выпустить игру не просто в срок, но и вообще в свет. Ключевое слово здесь – издатель. Именно по этой причине Fenimore Fillmore's Revenge уже неоднократно откладывалась (последний раз разработчики торжественно клялись, что игра выйдет во второй половине 2006 года) и до сих пор находится в подвешенном состоянии. Впрочем, как показывает жизнь, упорство и стремление всегда приводят к победе. Ведь даже A Vampyre Story (об этом замечательном квесте как-нибудь в другой раз) через годы мытарств и скитаний нашла издателя. Будем надеяться, что все заинтересованные вспомнят об удачных предшественницах Fenimore Fillmore's Revenge и захотят вложить деньги в третью часть приключений нашего старого знакомого ковбоя. А до этого прекрасного мига нам остается только ждать. СИ

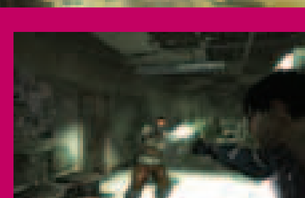

Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены
Ino-Co

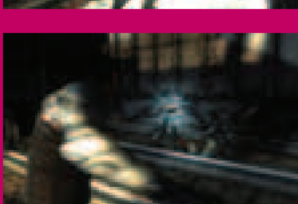


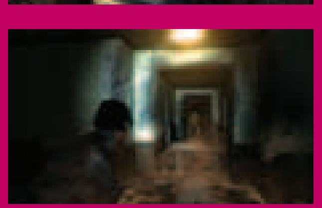








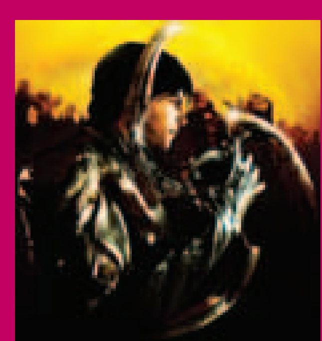






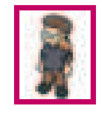






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМЫ:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** action-adventure.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** D3 Publisher
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.darksector.com





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Тот самый вид «а-ля Resident Evil 4». Стрелять должно быть довольно удобно – но только если враг не вздумает подобраться сбоку или с тыла. А это уже вопрос к сочинителям AI, причем вопрос все еще открытый.

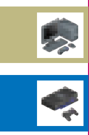
2 Один охранник убит, но второй и не думает беспокоиться: ведь герой сидит в укрытии.

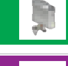
3 И так будет с каждым, кто недобросовестно исполняет свой долг перед Страной Советов!

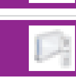
DARK SECTOR

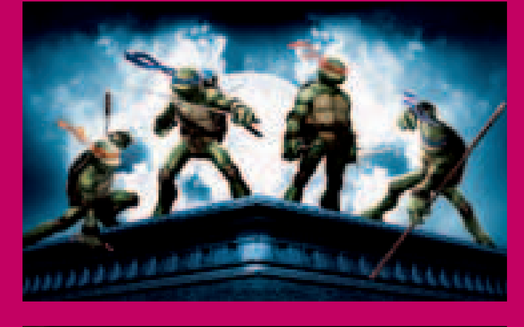
СКАЗ О ТОМ, КАК ЦЕПНОЙ ПЕС КАПИТАЛИЗМА ОДНОЙ ЛЕВОЙ СОВЕТСКИЙ СОЮЗ СПАСАЛ.

Жизнь агентов ЦРУ даже в сытом настоящем простой никак не назовешь. Что уж говорить о недалеком, но голодном и полном опасностей будущем, когда в мире что ни день – то новая угроза?
Сценаристы Digital Extremes, по всему видно, никогда не учили историю. По их мнению, холодная война и не думала заканчиваться, а железный занавес по прошествии многих лет стал железней некуда. Где-то там, за этой стеной из стали, сумасшедшие советские ученые осуществили-таки чудовищный биологический эксперимент, увенчавшийся неожиданным, но оттого не менее оглушительным успехом. Почти все социалисты-коммунисты в результате превратились в злобных кровожадных монстров и вознамерились сожрать всех тех, кто по каким-либо причинам не познал радостей мутации. На Западе такой поворот событий поначалу только приветствовали, но потом до буржуинов вдруг дошло, что оголтелые монстры – они куда как хуже даже самых оголтелых марксистов-ленинистов. Еще и укусить могут. Поразмыслив, трусоватые капиталисты отправили за кордон… одного-единственного агента ЦРУ по имени Хайден Тенно, которому и поручили во всем разобраться и наказать кого попало.
Едва Хайден прибыл на место, он и сам принялся потихоньку мутировать. Нет-нет, вы не подумайте чего дурного – бравый вояка отнюдь не спешит пополнять ряды любителей человечинки. Зато его правая рука вдруг обросла всевозможными полезными свойствами. И теперь цэрэушник, будто Росомаха из «Людей-Икс», может в любой момент извлечь холодное оружие (в данном случае причудливой формы лезвие) из собственной конечности. Оружие это, получившее от разработчиков название «глайв», весьма универсально. Прежде всего оно пригодится в рукопашной – при должной сноровке Хайден легко избавит противника от рук-ног, а коли повезет – то и от головы. А если к врагу никак не удается приблизиться на расстояние вытянутой руки, глайв можно использовать и вместо бумеранга. Но и на этом прелести чудо-оружия не заканчиваются. Никто не помешает вам превратить железку в настоящий огненный метеор или даже управляемую шаровую молнию – достаточно лишь найти источник огня или совместимую розетку. Кстати, об огне.
Без огнестрельного оружия в Dark Sector тоже не обойдется, по крайней мере, если верить доступным на сегодня скриншотам. Причем пока Хайден прицельно вышибает мозги идейным недругам, игра подозрительно напоминает Resident Evil 4 – налицо тот же ракурс «из-за плеча» с ограниченным обзором поля боя. До выхода Dark Sector остается еще довольно много времени. А потому разработчики, кажется, еще не решили окончательно, каким будет игровой процесс. С одной стороны, многое указывает на то, что нас ожидает вполне прямолинейный экшн от третьего лица с героем-одиночкой и ордами злобных социалистов-людоедов. В то же время создатели проекта утверждают, что в Dark Sector найдется место и головоломкам, и столь популярным в народе stealth-элементам. Так, например, Хайдену не всегда выгодно идти напролом – где-то лучше прикинуться ветошью, ожидая, пока злодей в ушанке потеряет бдительность и покажет спину. Впрочем, судя по всему, подобные шпионские фокусы игроки будут проделывать исключительно на свое усмотрение – сотрудники Digital Extremes как будто не горят желанием лишать нас свободы выбора. Во всяком случае, пока. Ну а чем окажется Dark Sector в действительности, узнаем ближайшей осенью. СИ



















TMNT

ПРИНЦ ПОД ПАНЦИРЕМ, ИЛИ НОВОМУ КИНУ – НОВУЮ ИГРУ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, Wii, PlayStation 2, GameCube, PC

ЖАНР: action.beat'em-up

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft

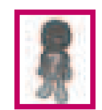
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex, GFI

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

ДАТА ВЫХОДА: 13 марта 2007 года (США)

ОНЛАЙН: http://tmntgame.us.ubi.com




Автор: Андрей Загудаев zizu-rb@yandex.ru

1 Подробности сюжета мы узнаем только с выходом игры (или несколькими днями позже – в кинотеатре), но уже сейчас возникает вопрос: не слишком ли солдаты «армии древних монстров» похожи на старых-добрых фут-ниндзя?

2 Узнали? Он самый, Принц под панцирем!

3 Семейный суперприем в действии. Нам сразу вспомнилась Mortal Kombat: Shaolin Monks. А ну как и здесь будет так же весело?

4 Двое в поле – это еще какая сила! А уж если еще и палка под руку подвернется...

Поклонники четырех зеленых черепах затаились, словно лев перед прыжком. Уже 23 марта на широкие экраны выходит полнометражный компьютерный мультфильм о неунывающей четверке мутантов-ниндзя. Издательство Ubisoft обскакало Konami в гонке за лицензией, выкупив права на разработку игр по мотивам новой экранизации знаменитых комиксов, и за десять дней до кинопремьеры обязалось представить публике одноименную игру. Как водится – на всех актуальных платформах разом. История знакомая и где-то даже успевшая надоесть. Однако дорогому читателю должно быть крайне интересно, что за разработку усадили не бог весть кого, а сотрудников монреальской студии, отцов возрожденного персидского принца и будущих гордых родителей ассассина Альтаира. В общем, есть основания надеяться, что TMNT сумеет поставить на ноги почти погубленный сериал. Есть, впрочем, и поводы для сомнений.

ИГРА КАК ИГРА

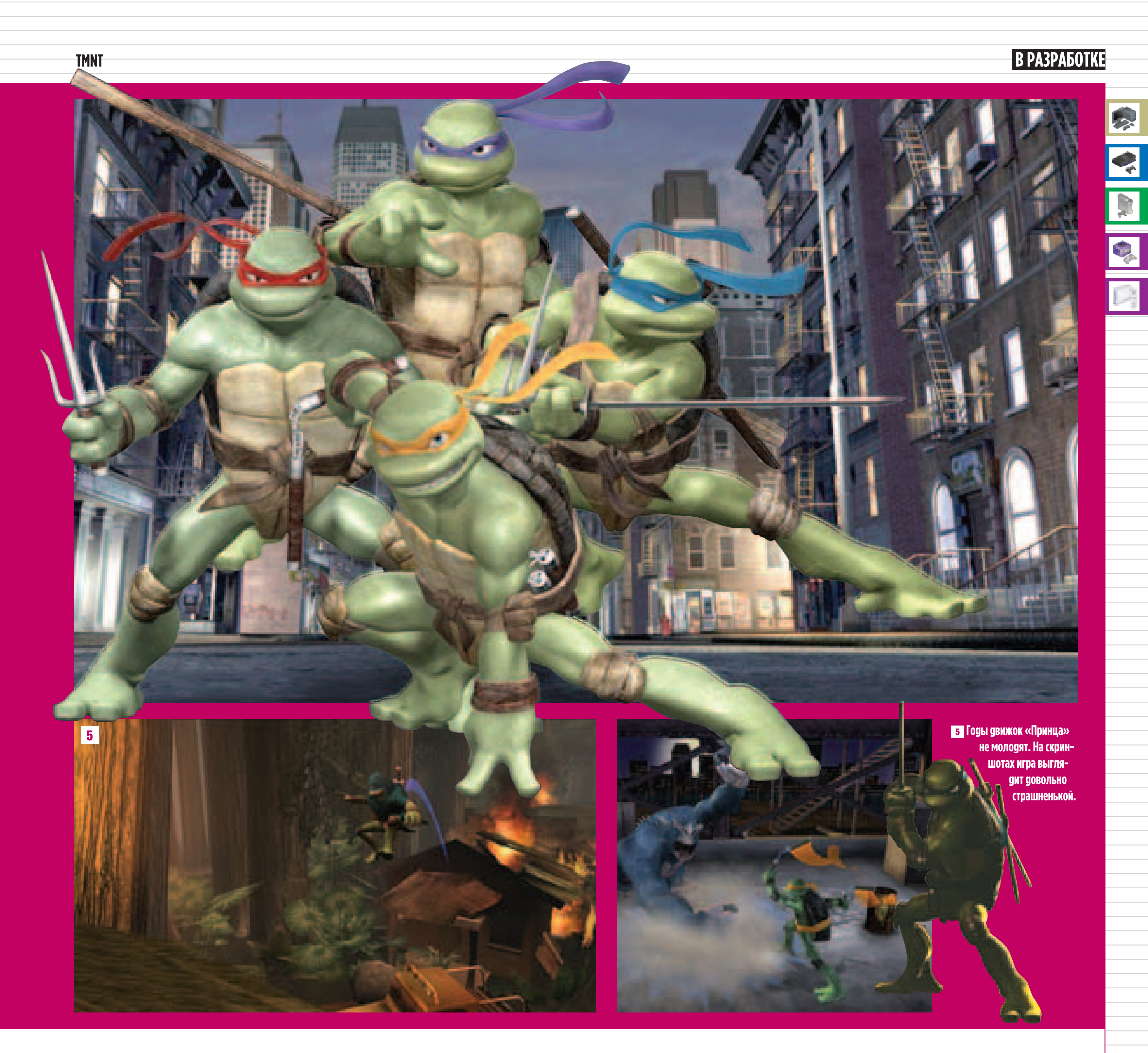
Итак, со времени известных игрокам приключений бравой четверки утекло немало воды. Шредер мертв, и судьба развела братьев. Сплинтер, мудрый наставник возмужавших черепах, пытается вернуть учеников и восстановить когда-то сплоченную команду, но всё тщетно. У каждого теперь своя жизнь. Леонардо путешествует по миру, оттачивая боевые навыки, Рафаэль ночами борется с преступностью под видом линчевателя в маске, а Микеланджело и Донателло устраивают детские праздники. Тем временем тучи вновь сгустились над Нью-Йорком. Некто Макс Уинтерс (Max Winters), не без помощи ученицы Шредера, Караи (Karai), возвращает к жизни армию древних монстров и спит и видит господство над миром. Черепашкам придется вновь взяться за оружие; нунчаки, палка, саи и мечи вволю напьются древней крови – за шестнадцать-то уровней. В конце каждого – как водится, босс. После – порция сюжета: заковыристый диалог, шутка Микеланджело, сценка из фильма, и вперед, на следующий уровень – искоренять ростки зла.

СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ?

Движок, похоже, перекочевал в TMNT из того же «Принца», а заодно с ним – и геймплей. Конечно, ни тот ни другой не миновали ретуши стилиста, но суть от этого не изменилась. Не лишат нас ни грациозных акробатических па, ни головоломок, так полюбившихся поклонникам Prince of Persia. Основное отличие лишь в том, что TMNT заставит «орудовать палкой» куда чаще и, мы надеемся, веселее. Ведь для черепахи главное – борьба с врагом, а не баловство с песочком.

САМ СЕБЕ НИНДЗЯ

Самое вожделенное достоинство любого качественного боевика – боевая система. Можно сколько угодно хвастать сюжетным слаломом и отшлифованной до блеска графикой, но если после пары уровней уже невмоготу долбить по одной кнопке, то это первый признак червоточины в игровом процессе. В TMNT с этим,



5 Годы движок «Принца» не молодят. На скриншотах игра выглядит довольно страшненькой.

Семейные приемы удивят врагов необычайной силой и небывалым радиусом поражения – то что нужно, чтобы раскидать наседающую толпу или показать назойливому боссу, где зимует кузькина мать.

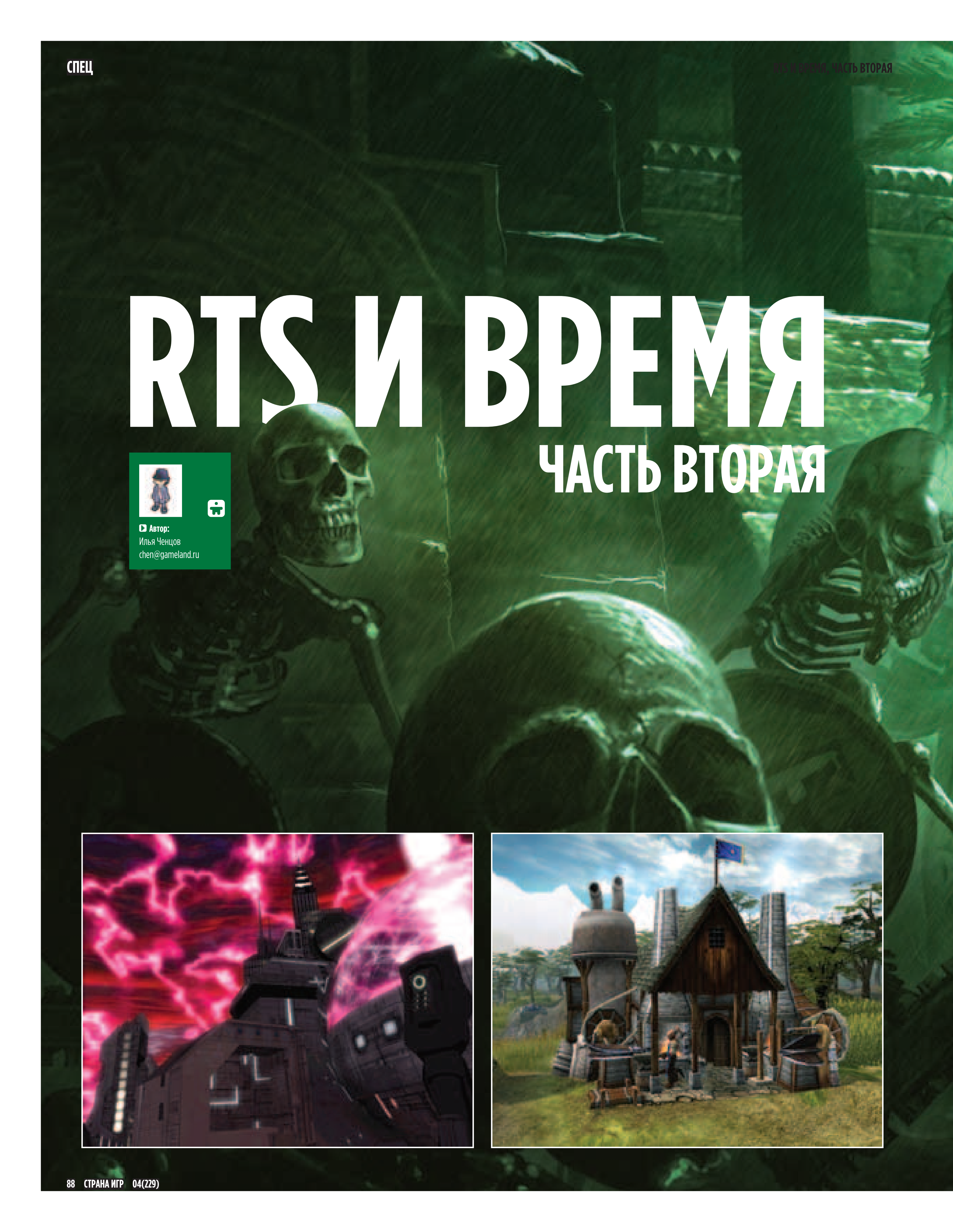
как будто, все в порядке. Специально обученные люди из Ubisoft Montreal обещают наградить каждого из четырех героев особенным стилем боя и набором приемов. И различия в технике обусловлены не только оружием, но и характером братьев. Вы ведь еще не забыли рассудительного Леонардо, сорвиголову Рафаэля, балагура Микеланджело и умника Донателло?

СЕМЕЙНЫЕ ТАЙНЫ

На сладкое разработчики припасли специальные приемы, нареченные «семейными» (family attacks). Осуществляются они совместным действием всех черепашек на экране и различаются в зависимости от персонажа-инициатора. Семейные приемы удивят врагов необычайной силой и небывалым радиусом поражения – то что нужно, чтобы раскидать наседающую толпу или показать назойливому боссу, где зимует кузькина мать. Прибавьте ко всему прочему «открытую» комбо-систему (объединяйте любые удары и приемы в цепочки как заблагорассудится), и останется лишь посочувствовать каждому, кто еще вдруг попробует пробудить древнее Зло.
Главная загадка TMNT – мультиплеер. Известие о поддержке всех известных онлайн-сервисов – скорее отписка, чем реальная информация. Что, где и когда – по-прежнему неизвестно. А ведь именно совместное «угощение палкой по голове каждого встречного-поперечного» является едва ли не главным развлечением в подобного рода играх. Тешим себя и вас надеждой, что скрытность разработчиков – от желания устроить всем геймерам приятный сюрприз.

ПУЛЬТОМ ПО ГОЛОВЕ

О графике судить тоже непросто, ведь игра не выходит только на ламповых транзисторах и PlayStation 3, а по новой издательской моде не следует раскрывать карты до премьеры. Уже сейчас, однако, известно, что версия для Xbox 360 будет отличаться «почти киношной» картинкой, а для поклонников Nintendo Wii французы заготовили экстравагантные возможности управления. Неужели впечатлились внешним видом контроллера? Пока мы себе слабо представляем подобную «инновацию», однако спешим представить «обычное» управление, разложенное на две половинки контроллера. Помнится, в The Legend of Zelda: Twilight Princess эта схема не просто работала, но и была признана большинством игроков более удобной, нежели исходная. СИ



RTS И ВРЕМЯ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Ветви стратегического древа

В промежутке между Stonkers и Herzog Zwei вышел ещё один важный проект – Nether Earth (1987, ZX Spectrum). В этой стратегии игрок командовал роботами, которых сам же производил на базах. В игре было две особенности: возможность самостоятельной сборки роботов из различных деталей (на выбор давались несколько видов шасси и оружия, а также, по желанию, электронный мозг) и непрямое управление железными солдатами. После изготовления робота разрешалось командовать им вручную, либо выдать приказ: продвинуться вперёд на столько-то миль, искать и уничтожать вражеских роботов, захватывать заводы или базы, и тому подобное. Обе эти идеи в дальнейшем оказались несколько в стороне от генеральной линии развития жанра, но найдётся и немало родственных проектов. Так, создавать механические боевые единицы самостоятельно нам позволяли в Extreme Tactics (1997), Robo Rumble (1998), KKND 2: Krossfire (1998), Warzone 2100 (1999), Metal Fatigue (2000). В проектах Gene Wars (1996) и Impossible Creatures (2003) можно было даже собственноручно «дизайнить» воинов-животных, а в недавней игре «Войны древности: Спарта» – выбирать вооружение для своих подчинённых-людей. Возможность же задавать общий алгоритм поведения для войск впоследствии появилась, например, в Total Annihilation и Dark Reign (подробнее об этих играх читайте в первой части нашего материала).
Кроме того, геймплеем Nether Earth был вдохновлён стратегический планетный режим игры «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» (2004).

Маленькие отряды – большие заботы

Выход в 1993 году игры Cannon Fodder ознаменовал появление ещё одного околостратегического жанра – экшн-стратегии, если угодно. Игрок командовал небольшим отрядом, который дозволялось разбивать на несколько групп (до трёх). Непосредственно нам подчинялась лишь одна группа, остальные, оставаясь на месте, сами занимали оборону. Основным тактическим элементом был менеджмент ресурсов – собственно, людей и амуниции. Гранаты и ракеты ничто не мешало подбирать прямо на поле боя и тут же раздавать солдатам. Кроме того, на поле боя попадалась боевая техника – например, танки и аэросани, которые могли послужить нашим войскам.
В игре было много нюансов, требующих принятия неоднозначных решений. Например, ящики с амуницией обычно стояли рядом со зданиями, которые надо было уничтожить. При взрыве здания из него переставали выбегать войска противника, однако взрывались и боеприпасы. Также не всегда

В многопользовательской игре Savage: Battle for Newerth большинство игроков управляли отдельными юнитами, глядя на мир их глазами. Один игрок с каждой стороны назначался командиром и отдавал приказы своим товарищам посредством классического RTS-интерфейса.

В стратегию «Орда: Северный ветер» можно было играть поочередно за одним компьютером. Игроки менялись через определенные промежутки времени. Войсками «отдыхающего» полководца управлял искусственный интеллект.

Карта в Nether Earth представляла собой длинную широкую полосу, так что приказ «отступать» или «наступать» однозначно задавал направление движения ваших роботов.

Когда на экране не один, а пять темных коридоров – это в пять раз страшнее! Особого настроя Space Hulk было не занимать.

Z

Игру Z (1996, DOS, PlayStation, Sega Saturn), созданную компанией Bitmap Brothers, многие тоже относят к жанру action/strategy – возможно, из-за бешеного ритма, в котором развивалось действие. В игре применялась интересная ресурсная система. Карта разбивалась на сектора. В некоторых из них находились заводы, производящие роботов (пехоту) и боевую технику, как подвижную (танки и джипы), так и стационарную (турели). Чтобы захватить сектор, нужно было подвести войска к специальному флажку, после чего заводы в секторе переходили к новому хозяину. Строительства зданий и добычи ресурсов в игре не было – единственным ресурсом было время производства.



просто было решить, стоит ли выдавать солдату много гранат, чтобы он выполнил задачу в одиночку, или лучше поменьше, чтобы при его гибели миссия всё равно завершалась успешно. А смертность среди подопечных была высокой – недаром название игры переводится как «пушечное мясо».

В том же 1993 году вышла Theatre of Death – игра с похожим геймплеем, но дополнительной возможностью выбирать амуницию перед миссией. Компания Bullfrog (её лидера Питера Молиньё мы ещё неоднократно упомянем) отметилась релизом киберпанковского проекта Syndicate, где предмиссионной подготовке уделялось гораздо большее внимание – в частности, помимо закупки снаряжения, разрешалось апгрейдить и самих агентов-киборгов.

В 1998 году идеи Cannon Fodder были развиты в игре Commandos: Behind Enemy Lines. В ней каждый представитель принадлежащего игроку отряда обладал некими уникальными способностями: например, навыками сапёра, водителя или снайпера. Соответственно, при гибели любого персонажа выполнение миссии становилось почти невозможным.

В последнее время персональный менеджмент подконтрольных игроку войск вновь набирает обороты. Раздавать солдатам оружие и рассаживать их по машинам дозволено в Joint Task Force (2006), такие же возможности предоставляются игроку в сериале «В тылу врага». Кстати, в играх этой серии позволительно напрямую управлять отдельно взятым юнитом.

RTS глазами юнита

С развитием трёхмерной графики приобрёл популярность поджанр RTS/FPS, в котором игрок «вселялся» в любой юнит, либо смотрел на игровой мир от лица юнита-командира.

Первая игра жанра, Space Hulk (1993, Amiga, DOS), была необычной, но весьма успешной попыткой перевода в реальное время настольной стратегии в мире Warhammer 40000. В ней игрок командовал отрядом терминаторов (не тех, что у Кэмерона, а элитных бойцов космического десанта). На экране одновременно отображалась картинка с пяти камер, установленных на доспехах воинов. Одним из терминаторов нам давали управлять непосредственно. Команды всем остальным отдавались в тактическом экране, игру при этом следовало «заморозить» – попросту говоря,





В игре Majesty: The Fantasy Kingdom Sim (2000) вы не могли управлять героями, и лишь косвенно помогали им бороться с чудовищами, строя таверны, магазины и кузницы, а также накладывая на воинов полезные заклинания. Чтобы заставлять героев сражаться с чудовищами, надо было назначать награды за головы монстров.

Основная причина непопулярности жанра на приставках – сложности с управлением. Поэтому в большинстве консольных RTS войска были заранее разбиты по отрядам.

При наличии двух мышек (или мыши и джойстика) в Settlers можно было играть вдвоем за одним компьютером. Эта возможность сохранилась и в Settlers II.



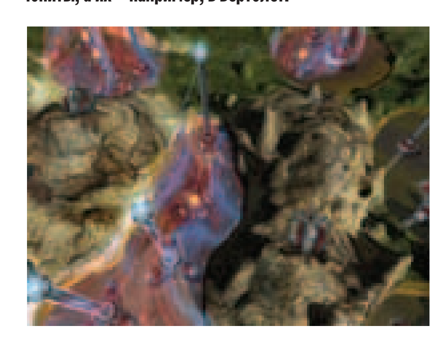
поставить на паузу. Однако время «заморозки» было ограничено, и восполнялось только при отключении паузы.
В дополнительной кампании также была свобода выбора вооружения между миссиями. Вариант с юнитом-командиром использовался в игре Uprising: Join or Die (1997), где основной боевой единицей был супертанк Wraith. Wraith и сам обладал немалой огневой мощью, а кроме того, мог переносить войска и технику прямо на поле боя – туда, куда указывал его прицел. Между миссиями игрок улучшал как сам командный танк, так и войска со строениями. К сожалению, возможности управления войсками после их появления на поле были весьма ограничены.
В 1998 году вышло продолжение Uprising, а также ещё одна игра поджанра – Battlezone. Battlezone рассказывала о космическом противостоянии русских и американцев, где игроку снова отводилась роль командира одной из воюющих сторон. Полководец присутствовал на поле боя (которым чаще всего являлась поверхность какой-нибудь планеты Солнечной системы) и передвигался как на своих двоих, так и, заняв место пилота в любой машине – в том числе вражеской, предварительно выбив из неё старого хозяина. Наблюдая за действием глазами командира, можно было эффективно управлять войсками с помощью контекстных меню, однако был и вид сверху (со спутника), более привычный для RTS.
В 1998 году выходит TPS с тактическими элементами Spec Ops: Rangers Lead the Way, посвящённая операциям американских рейнджеров. Под командование игрока попадали два солдата, один из которых управлялся непосредственно, а второй слушался простейших команд («стой там, иди сюда»). В дальнейшем поджанр «тактический симулятор спецназа» стал весьма популярным. Помимо многочисленных продолжений Spec Ops приходят на ум такие сериалы, как Hidden & Dangerous, Conflict, Rainbow Six.

«Могу не копать», или RTS без базы и ресурсов

Постепенно уходили в реальное время и классические варгеймы. Думаю, не случайно, что одной из первых таких перелётных ласточек стала игра Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1995). Подобно Space Hulk, игра упразднила походовый режим в настольной игре от Games Workshop, сохранив стратегическую глубину

«Периметр»

Геймплей стратегии «Периметр» (2004) от компании K-D Lab чем-то напоминал Populous – игроку также приходилось проводить много времени за сглаживанием поверхности земли. Добыча главного ресурса – энергии – напрямую зависела от площади срытой «под ноль» территории. Еще одна особенность игры – возможность быстрой трансформации юнитов. В игре существовало три «базовых» вида войск, из которых, взятых в разных пропорциях, можно было получать «продвинутые» юниты. Однако «продвинутый», например, танк, можно было в любой момент превратить обратно в базовые юниты, а их – например, в вертолет.



Emergency

Серия Emergency, созданная немецкими разработчиками Sixteen Tons, ближе по схеме управления к классическим стратегиям. Однако Emergency по-своему вывернула жанр наизнанку – вместо уничтожения противника в играх серии надо было спасать жертв чрезвычайных происшествий. Многообразием задач и средств их решения – от пожарных машин и домкратов до вертолетов и служебных собак – сериал не уступает «обычным» RTS.



Бери – не хочу

Некоторые издатели в ознаменование выхода новой игры сериала делают предыдущие серии бесплатными. В нашей статье упоминаются по крайней мере 4 игры, которые вы можете совершенно безвозмездно (не считая расходов на трафик) и вполне легально скачать из Интернета. Это Sid Meier's Railroad Tycoon, Ground Control, Hidden & Dangerous и Savage: Battle for Newerth.

оригинала. В отличие от классических RTS, в Shadow of the Horned Rat и её последователях отсутствовала добыча ресурсов и строительство базы, а наём и снаряжение войск, а также закупка заклинаний и боевых машин происходили между сражениями. Кроме того, никто не запрещал переносить из миссии в миссию войска-ветераны.

Следующая «вархаммеровская» игра, Warhammer: Dark Omen (1998), улучшила графику и интерфейс Shadow of the Horned Rat и также была тепло встречена любителями серьёзных стратегий. Обе Warhammer использовали комбинированный движок с трёхмерным ландшафтом и спрайтовыми войсками. Подобные технологии были применены и в других популярных варгеймах того времени, например, Sid Meier's Gettysburg! (1997) и Myth: The Fallen Lords (1997). Первым полностью трёхмерным варгеймом в реальном времени стал Ground Control (2000). Эта игра также интересна тем, что была первой с поддержкой «drop-in» режима в многопользовательской игре – попросту говоря, игрок при желании бросался в уже идущий бой.

Para bellum

В нашей статье мы уже неоднократно говорили о стратегиях с «глобальным» режимом, позволяющим так или иначе повлиять на ход боевых действий в промежутках между сражениями. Так, ещё в Dune II позволялось выбрать, в каком секторе карты проводить очередную миссию. Классикой жанра стала серия Total War, начавшаяся в 2000 году с игры Shogun: Total War. «Обёрткой» игры была походовая стратегия, в которой вы вели военные и дипломатические действия на карте средневековой Японии, а также развивали провинции, находящиеся под вашим контролем. Все сражения происходили в реальном времени.

А вот в вышедшей в 1997 году космической стратегии Imperium Galactica глобальный режим, как и планетарные бои, работал в реальном времени – только, естественно, в другом масштабе. Наконец, в некоторых играх, таких как сериал Europa Universalis от Paradox Entertainment, нет отдельных тактических сражений – есть только глобальный стратегический режим. Реальным временем его не назовёшь – годы мелькают, как минуты, – однако и кнопки «конец хода» в «Европах» нет.

Немецкая школа RTS – менеджмент uber alles

В Германии существует чёрный список игр, запрещённых к продаже несовершеннолетним. В него попадают, прежде всего, проекты, содержащие сцены насилия. В своё время Westwood добровольно заменила живых солдат в немецкой версии Command & Conquer на андроидов, чтобы не попасть в этот список. Неудивительно поэтому, что немецкая школа RTS сильно отличается от американской. Первый и типичный её представитель – игра Die Siedler (1994, Amiga, DOS), также известная как The Settlers. В ней на первый план выходили не сражения как таковые, а развитие инфраструктуры, строительство дорог и налаживание ресурсных цепочек, а также забота о благосостоянии народа. Характерный графический стиль – смешной мультик с головастыми персо-

нажами – также сохранился на всём протяжении сериала.
За первой игрой последовали многочисленные продолжения и подражания (например, серия Alien Nations, в России известная как «Затерянный мир»).
В 2004 году сериал Settlers, перебравшись под крыло издателя Ubisoft, перешёл в 3D и одновременно дал крен в сторону «обычных» RTS, упразднив необходимость прокладки дорог, упростив технологические цепочки и изменив механику боя. Получившийся гибрид – The Settlers: Heritage of Kings – вышел слишком медленным и заурядным для RTS и слишком простым для «управленческой» игры, какими были первые Settlers. Чтобы загладить вину перед фанатами сериала, в 2006 году Ubisoft выпустила трёхмерный римейк Settlers II.
Чем-то похожа на Settlers и стратегия NetStorm: Islands at War (1997). Игра, правда, была разработана не в Германии, и гораздо более «воинственна», но в ней акцент также делался не на управлении отдельными юнитами, а на строительстве зданий – оборонительных и производящих войска, а также на создании сети соединяющих строения дорог.
Близки по идеологии к играм немецкой школы разнообразные симуляторы транспортных компаний и развлекательных заведений. Первый поджанр посвящён оптимизации грузоперевозок, и, естественно, также тесно связан со строительством дорог. Один из первых представителей поджанра – Sid Meier's Railroad Tycoon (1990), посвящённая железным дорогам, в 1994 году вышла Transport Tycoon, охватившая более широкий спектр видов транспорта. После этого словечко «tycoon» («магнат») стало нарицательным для подобных игр.
Родоначальником второго поджанра стал Питер Молиньё. В 1994 году выходит придуманная им Theme Park. В этой стратегии игрок брал на себя обустройство парка развлечений – сооружал аттракционы, прокладывал пешеходные дорожки, возводил закусочные и туалеты, нанимал персонал и регулировал цены. Вслед за Theme Park как из рога изобилия посыпались различные симуляторы зоопарков, курортов, а также школ и даже тюрем. Молиньё также считают одним из основателей жанра «симулятор бога». Первой его попыткой была Populous (1989), в которой игрок принимал на себя роль могущественного божества, помогавшего своему народу «плодиться и размножаться». Для этого богу приходилось... ровнять землю, чтобы его последователи строили на ней свои домики (непосредственно управлять народом было нельзя). В благодарность подопечные истребляли прислужников других богов. Разумеется, в распоряжении вседержителя был джентльменский набор из потопов, землетрясений и извержений вулканов, но всё-таки большую часть времени ему приходилось заниматься ландшафтным дизайном. Игра вышла на множестве разных компьютеров и консолей и поддерживала межплатформенный многопользовательский режим. За Populous последовали два продолжения. Последнее, Populous: The Beginning (1999), превратилось в довольно заурядную RTS, выделявшуюся разве что тем, что действие игры происходило на поверхности настоящего трёхмерного шара, а не на плоскости.

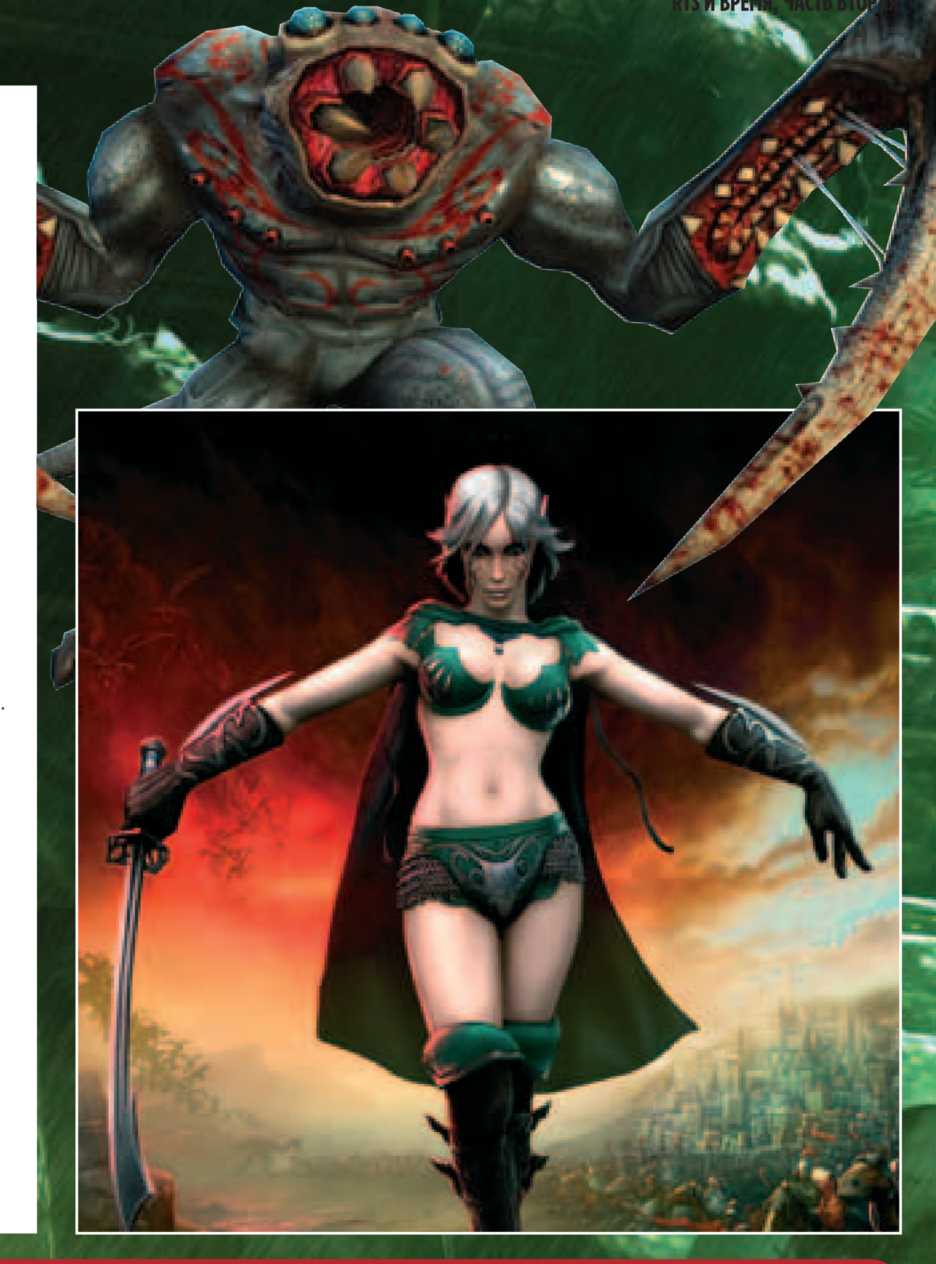




Гораздо интереснее проект Dungeon Keeper (1997) – своего рода «симулятор чёрта», или, по крайней мере, злодея калибра не ниже графа Дракулы. В этой игре вы с помощью чертенят-импов строили подземелье, в которое зазывали разных чудовищ – от ядовитых мух до рогатых демонов – чтобы они охраняли ваши сокровища от посягательств добрых героев. Многие из чудищ терпеть не могли друг друга, поэтому их приходилось расселять подальше, да к тому же обеспечивать условиями для проживания и повышения квалификации: столовыми, тренировочными залами и библиотеками. Нанятым монстрам приходилось исправно платить жалованье, зато провинившихся (а также пойманных героев) дозволялось всласть попытать. Кстати, в Dungeon Keeper, как и в продолжении Dungeon Keeper 2 (1999), игрок «вселялся» в подопечных, управляя ими от первого лица и используя их специальные возможности. Наконец, в 2001 году, студия Lionhead, возглавляемая тем же Молиньё, создаёт первый проект серии Black & White – очередной «симулятор бога», только на этот раз, помимо обращения верующих, на божественные плечи ложится задача воспитания гигантского животного. Название игры намекало на то, что предоставлялся выбор: вести жизнь доброго бога, помогая жителям по мере сил, или злого, терроризируя и запугивая их. Продолжение, Black & White 2 (2005), повторило судьбу Populous, превратив «божественный» жанр в не очень удобную RTS. Разумеется, наш рассказ о «симуляторах менеджера» был бы неполным без упоминания о серии SimCity, где игрок становился мэром целого города, возводя жилые и индустриальные районы, обеспечивая жителей местом для работы и отдыха, борясь с преступностью, перенаселённостью и загрязнением окружающей среды, регулируя уровень налогов и делая ещё тысячу вещей, которыми обычно занимаются (или не занимаются) градоправители. Первая игра серии вышла в 1989 году, последняя (четвёртая) – в 2003.

RTS на консолях

Как мы уже отмечали в первой части нашего материала, многие ранние RTS – Dune II, Command & Conquer, Warcraft II – были перенесены на консоли. «Родных» стратегий в реальном времени на приставках было гораздо меньше – приспособить контроллеры для управления сразу большим количеством подчинённых оказалось не так-то просто. Да и технические характеристики поначалу не давали выпускать на поле боя сотни юнитов, а малое разрешение экрана мешало разобраться, что вообще творится в игре. С сетевой



В завершение нашей работы мы решили спросить российских разработчиков стратегий: каким они видят будущее жанра RTS?

Александр Мишулин, креативный директор Nival Interactive:
В настоящий момент выделилось два основных направления развития RTS. Во-первых, сейчас жанр представляет собой один из самых больших сегментов игрового рынка, и при этом именно классические RTS занимают его основную часть. Очевидно, что сегодняшняя тенденция доминирования на рынке крупных брендов никуда не денется. Уже объявлены продолжения Command & Conquer и Red Alert, после рекламы в collector's edition Age of Empires третьей части не остается сомнений в последующем выходе четвертой и даже пятой частей, а про Blizzard на E3 очень правильно отметили: «Blizzard should be already making Starcraft 2, South Korea is waiting».
Во-вторых, сейчас издатели активно ищут пути для вывода RTS на консоли нового поколения, ведь, если там этот жанр станет настолько же популярным, как на PC, результаты продаж будут просто огромными. Уже в сентябре вышел первый порт RTS с PC на next-gen консоль – Battle for Middle Earth 2. Судя по всему, EA удалось выработать более-менее приемлемую и легко осваиваемую схему управления, то есть, преодолеть главное препятствие переноса стратегий в реальном времени на консоли. И хотя эта игра не является классической RTS, вполне вероятно, что она станет флагманом нового для консолей жанра, и в скором времени мы будем свидетелями нового расцвета стратегий реального времени – на этот раз, на новой для них платформе. Так что классические RTS ожидает светлое будущее...

Сергей Титаренко, Lesta Studio:
Стратегии будут более глобальными как по антуражу, так и по возможностям. «Чистота жанра», по нашему мнению, станет нарушаться все больше – RTS будут создаваться на стыке с тактикой, экшном и RPG. Он во многом обособлен от других жанров аппаратными ограничениями и огражден от консольности, свойственной сейчас многим другим жанрам. У RTS не все потеряно, они будут жить долго.

Виталий Шутов, GFI Russia:
Все сейчас ударились в физику. Без сомнения, нынче это одна из основных «фишек». Неважно, как она применяется: рэгдолл, разрушение объектов или физически верно смоделированная вода, но сейчас это, несомненно, одно из самых массовых направлений.
Кроме того, есть тяга к упрощению экономических систем.
Однако и это тоже пройдет. Индустрия развивается по спирали, и, я думаю, недалёк тот день, когда нас снова ждет в некотором роде возвращение к корням.
При этом в технологическом плане следующий скачок, который должны совершить RTS, по моему мнению, находится в области искусственного интеллекта, особенно его динамического взаимодействия с игроком и игровой средой. Вот уж где есть место для настоящих революций, и, я так думаю, скоро они там начнутся!

Андрей Еськов, глава студии GFI UA:
То, что сегодня происходит со стратегиями в реальном времени, с уверенностью можно назвать новым этапом развития жанра.
Во-первых, прошлые RTS уже можно считать классикой: знакомое управление, развитие юнитов и стандартный интерфейс. Теперь разработчики стараются отойти от привычной формы и все чаще пытаются соединить в игре несколько жанров: стратегию в реальном времени, ролевую игру и, например, шутер.
Во-вторых, сейчас очень многие разработчики стараются делать акцент на реализме. Но мое субъективное мнение по этому поводу такое: физика не должна мешать играть, и реализм, включающий в себя подробную физическую модель мира, может только испортить весь геймплей. Реализма хватает в жизни, а в играх он должен помогать игроку, а не мешать.
Подытожить это все можно так: в RTS будет сделан больший акцент на реалистичную графику, с реализацией физической модели и с элементами RPG, а куда без них? Будущее за теми разработчиками, которые сумеют создать такое управление и систему подсказок, при которых игроку будет одинаково удобно и интересно играть во всех существующих режимах.

Евгений Новиков, KDV Games
Мне кажется, что жанр RTS – один из самых богатых в плане нераскрытых возможностей. Очень многие разработчики стараются повторять наиболее успешные элементы из известных игр. Но это ни в коей мере не говорит об ограниченности или исчерпанности RTS как жанра. Такая «повторяемость» во многом связана со стремлениями студий оправдать ожидания публики – геймерская общественность, как правило, ждет чего-то привычного и полюбившегося (отсюда и вопросы на форумах – «А будут ли эльфы, как в Старкрафте?»; «А будет ли оружие комбинироваться, как в Earth 2150?»; «А герои будут развиваться как в «Варкрафте»?» и т.д.) Подобные ожидания накладывают заметный, во многом решающий отпечаток – большинство RTS получаются похожими друг на друга.





игрой тоже были трудности, а играть за одной консолью было не всегда удобно.
Некоторые из консольных RTS мало чем отличались от компьютерных «сестёр» – таковы, например, Hundred Swords (2001, Sega Dreamcast), позже портированная на PC, и Aliens vs. Predator: Extinction (2003, PlayStation 2, Xbox). Последняя «прославилась» необычайно сложной цепочкой развития алиенских юнитов: королева Чужих должна была отложить яйцо, из которого вылуплялась личинка (face hugger), которой следовало притащить тело, в котором она развилась бы в следующую форму (chest burster), которая превращалась в кокон, из которого, наконец, вылуплялся воин. Уф! В StarCraft было гораздо проще!
Другие стратегии следовали заветам Herzog Zwei, делая игрока не абстрактной «рукой в небесах», а героем, явно присутствующим на поле. Таковы сериалы Pikmin (GameCube) и Kessen (PlayStation 2).
В Pikmin (2001) главный герой, капитан Олимар, получал под командование странные гибриды флоры и фауны – пикминов. Разные их виды обладали особыми способностями – например, не боялись огня, плавали или умели использовать взрывчатку. Управление было весьма простым – по сути, игрок всегда контролировал только один отряд, который передвигался вместе с Олимаром. Состав отряда был, естественно, не фиксированным – в зависимости от текущих задач можно было взять с собой пикминов тех или иных видов. Близстоящих пикминов разрешалось бросать, а всему отряду – приказывать передвинуться в указанную точку (недалеко от Олимара). Строительства и развития базы как такового в игре не было, однако сама база (или «луковица») существовала, и для выращивания новых пикминов было необходимо доставлять к ней ресурсы.
В Kessen (2000) герой принимал на себя роль полководца японской армии времён войны кланов Токугава и Тойотоми, участвуя в исторических (или псевдоисторических) сражениях. Здесь на первый план выходила тактика – стройка и менеджмент ресурсов в игре отсутствовали, если не считать необходимости подбора офицеров между миссиями. Вторая и третья серии игры углубили глобально-стратегическую сторону игры, а также добавили в неё... магию. Kessen II была посвящена любимому компанией Koei периоду Троецарствия, а Kessen III рассказывала о победах Оды Нобунаги.
Стратегия Goblin Commander: Unleash the Horde (2003, GameCube, PlayStation 2, Xbox) чем-то напоминала Pikmin, только вместо разноцветных человечков-цветочков под управление игрока попадали кланы гоблинов, тоже каждый со своими особенностями. Приказы можно было отдавать сразу целому клану. Кроме того, в игре была возможность вселиться в любого персонажа и вести клан(ы) за собой. СИ

Spellforce

В 2003 году выходит еще одна интересная игра от главного идеолога The Settlers, Фолькера Вертиха. Spellforce: Order of Dawn объединила в себе стратегию в реальном времени и ролевую игру, причем с еще более глубоким уклоном в RPG, чем, например, Warcraft III. Развитие героя не уступало обычным ролевым играм – персонажу точно так же можно было выбрать изначальную специализацию (воина, стрелка или мага – воров и бардов почему-то не предлагали), и в дальнейшем совершенствовать его различные умения. Путешествия, поиски сокровищ, приобретение нового оружия и снаряжения, выполнение заданий других персонажей – все присутствовало в полном объеме. Разумеется, приходилось уделять больше внимания стратегической стороне дела – отстраивать базу и добывать ресурсы. Иногда перед игроком стоял выбор – разобраться с врагом в одиночку или накопить силы. Секрет был в том, что иногда вражеские орды не начинали генерироваться, пока игрок не открывал портал для своих войск.
В продолжении, Spellforce 2: Shadow Wars, ролевые элементы были несколько упрощены, зато игровой мир стал более насыщенным, с обилием дополнительных заданий, а геймплей приобрел более четкий баланс между RTS и RPG.



Что касается новизны, то на самом деле RTS в наши дни строятся из тех же «кирпичиков», что и 15 лет назад. Изобретено достаточное количество этих самых главных игровых элементов – как в ходе развития компьютерных игр, так и раньше – во времена становления настольных игр. Уже очень давно разработчики не изобретают ничего нового – новизна достигается за счет бесконечного сочетания уже придуманных кирпичиков. Даже самые новаторские игры, как, например, «Периметр», не содержат никаких новшеств, их сила в особом представлении интересной комбинации уже известных игровых основ. Нельзя сбрасывать со счетов и влияние других жанров, что порождает новые ветки интересных игр. То есть, на наш взгляд, ничего нового в жанре не изобретается – совершенствуются приемы подачи игровых составляющих и создаются их новые комбинации – и это открывает огромные просторы для экспериментов и творчества.
Что до онлайновых стратегий, здесь в первую очередь возникает препятствие с техническими ограничениями. Схожий пример – визуальные отличия RTS от шутеров – в шутере на экране одновременно присутствуют 3-4 модели, в RTS – по меньшей мере, несколько десятков. Из-за этого поднять планку графики до уровня шутера в RTS невозможно – ресурсы GPU и CPU должны равномерно разделяться между всеми объектами. В шутерах объектов немного, и можно сильно повысить их детализацию, в RTS же слишком много объектов на экране, на каждого отводится гораздо меньшая доля ресурсов.
С MMORTS примерно то же самое – сравните число объектов, находящихся под управлением игрока и его противников в любой RTS. И в любом MMORPG-проекте: даже если вы находитесь в большом городе, общее количество персонажей на экране будет, скорее всего, не больше 50. Сервер справляется с передачей информации обо всех них. В случае же RTS речь пойдет о тысячах юнитов – это уже на два порядка выше. Соответственно, в этом случае катастрофически возрастает поток информации, который должны передавать сервера. Поэтому на данном этапе сложно говорить о MMORTS. Стратегии в реальном времени перейдут в онлайн в том виде, в каком мы знаем их сейчас, только после серьезного развития коммуникаций, когда текущие технические ограничения на передачу потоков информации перестанут существовать.
Что же, резюмирую. Хотя жанр сегодня находится в упадке на PC, вполне возможно, что на консолях мы увидим новый расцвет стратегий. Скорее всего, ничего нового не появится – всё так же будет улучшаться графика, физика и управление. Несомненно, эксперименты по скрещиванию жанров будут продолжаться, и возможно уже скоро приведут к появлению нового стандарта для стратегий. Но ветер перемен подует не со стороны молодых и талантливых компаний, а от фирм-гигантов.
Каким бы ни было будущее жанра, важно то, что, проделав огромный путь от Dune II к современным стратегиям, RTS всегда имела положительную динамику. А так как, по общему признанию, жанр ещё себя не исчерпал, то значит, можно ожидать и открытий, и новых стандартов. Надо лишь запастись терпением.

Давид Филиппов, руководитель проекта «Вторая мировая» (1С):
Будущее, видимо, не самое радужное. В ближайшие несколько лет ожидается еще больший спад интереса к играм жанра RTS. Видимо, останутся только проверенные временем линейки (Command & Conquer, Age of Empires и так далее), а также дорогие проекты по лицензиям вроде LOTR. Сам жанр, видимо, любопытен наиболее «продвинутым» пользователям PC.
В то же время нельзя не отрицать того, что жанр еще полностью себя не исчерпал, и ярким примером тому является «В тылу врага», которая выделилась на фоне скучных клонов. На мой взгляд, причина успеха игры – это отличная динамика, смелые эксперименты разработчиков с синтезом жанров и качество.
Также, видимо, будет развиваться поджанр военных RTS, или wargame. Поклонников у этих игр не слишком много, зато они преданны и требовательны. Посему, если и ожидать каких-то новых чудес AI, интересных и тщательно смоделированных сражений, то именно в этой области. К сожалению, исторически сложившееся отношение к wargame как к игре, в которой «графика плохая, зато интересно как в бою», а также сложность управления и запутанность интерфейса отпугивают от этих игр более широкую аудиторию. Тем не менее, именно на этом рынке молодая команда может попробовать совершить прорыв, предложить что-то новое и добиться успеха, в отличие от попытки обыграть на собственном поле компании уровня, скажем, Ensemble Studios.
Если говорить о жанре в общем, от него стоит ожидать развития искусственного интеллекта, ещё большей детализации, увеличения игровой площади, количества юнитов. Т.е. стратегии станут умнее, глобальнее и интереснее.

Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

Neverwinter Nights 2



Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Medieval 2: Total War



Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembley

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
4	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
5	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каныгин	№23(224)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
8	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
9	Warhammer: Mark of Chaos	PC	strategy.real-time.fantasy	V.P.	№01(226)
10	Хроники Тарр: Призраки звезд	PC	simulation.sci-fi.small_spaceship	Ашот Ахвердян	№03(228)

ПРИСТАВКИ

Tekken: Dark Resurrection



Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: fighting.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai

Gears of War



Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

The Legend of Zelda: Twilight Princess



Каждая игра сериала предсказуемо становится хитом продаж, предметом фанатского культа и главной причиной для покупки консоли. Twilight Princess не ломает этих традиций: главный блокбастер Wii успешно объединяет проверенный временем геймплей и новейшее управление.

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
2	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure.freeplay.modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
7	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)
9	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
8	Rayman Raving Rabbids	Wii	special.mini-games	Артём Шорохов, Константин Говорун	№01(226)
10	Rainbow Six: Vegas	Xbox 360	shooter.first-person.modern	Артем Шорохов	№02(227)
10	Red Steel	Wii	shooter.first-person.modern	Сергей Цилюрик, Евений Закиров	№04(229)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.





Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Europa Universalis III

Есть такой сайт – http://www.odnoklassniki.ru. Говорят, его создатели ходят сейчас по рекламодателям, хвастаются сумасшедшей посещаемостью и хотят заработать много денег. И правильно. Дело в том, что из 50 моих одноклассников (два выпускных класса) там уже сейчас зарегистрировалось 26, с однокурсниками – та же тема. Многие из них сейчас живут в США или еще какой тьмутаракани. И без сайта я не имел бы никакой возможности с ними связаться.



Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Туда и обратно

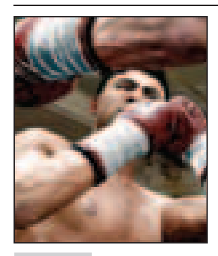
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval 2: Total War
Armed Assault

Честно говоря, это даже не вызывает каких-либо особых эмоций, но тем не менее: одиозный проект S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl все-таки выходит в марте, как и было обещано при последнем переносе релиза. Когда вы будете читать эти строки, мы уже успеем побывать в Киеве и посмотреть последнюю версию самого известного долгостроя на постсоветском пространстве. Так, глядишь, и «Всеслав-Чародей» когда-нибудь выйдет.



Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
Chainsaw fan. Bloody killer.

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gears of War, Elite Beat Agents
Lost Planet: Extreme Condition

В последнее время все только и говорят о том, что Sony теряет эксклюзивы в пользу Xbox 360. Но ведь идет и обратный процесс: старые и новые X-игры потихоньку утекают к фанатам PlayStation. И пусть мартовская евролинейка PS3 не блеснет эксклюзивами, все же мир о том, что на приставке от Sony не во что играть, придется сдавать в утиль. Да, громоздкое детище Кутараги-сана все еще в догоняющих, но уже потихоньку набирает очки, идя след в след за конкурентом. Догонит?



Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

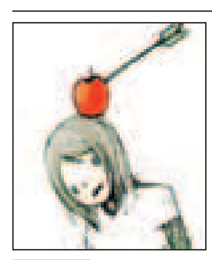
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Metal Gear Solid: Portable Ops
GRAW 2 (демо)

Европейские журналисты пишут, что Portable Ops – первый MGS, из которого игра лучше, чем кино. Геймплей, действительно, чудо как хорош, а ближе к финалу подтягиваются и заставки: лично я, чтобы ничего не пропустить, доигрывал в наушниках. Если подойти умеючи, конфетку можно сделать даже из специфических иллюстраций Эшли Вуда. Наша официальная оценка – ближе к апрельскому евро-релизу. Неофициальная: «очуметь».



Елена Бологова

bologova@gameland.ru



СТАТУС:
Настоящий Акунин

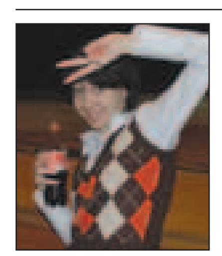
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
PacMan (RR6)

В 2007 году компания «Новый Диск» обещает выпустить «Нефритовые четки», полностью трехмерную игрушку, о которой пока мало известно. Вот что говорит о проекте писатель Борис Акунин: «...Там, как это называется, моя «оригинальная идея», а разработчики навинтили от себя еще много всякого затейного». Вот и посмотрим, чего же там «навинтили» разработчики iXart и каков он, виртуальный Эраст Петрович Фандорин.



Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

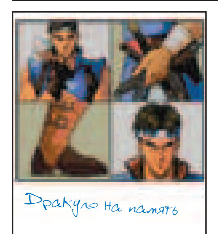
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Samurai Warriors 2

Final Fantasy XII с почестями отправилась на полку: место милой Фран на экране заняли гордые сыны (впрочем, и дочери тоже) Страны восходящего солнца из Samurai Warriors 2. Опоздав познакомиться с игрой едва ль не на полгода, с азартом наверстываю упущенное. Кроме легионов самурайских врагов, прошедшие две недели запомнились благодаря московскому аниме-конвенту «Аниматрикс» и замечательной сценке по DMC 3, а также косплеерам Persona 2: EP.



Илья Ченцов

chen@gameland.ru



СТАТУС:
Донор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Castlevania: Portrait of Ruin
«Инстинкт»

Жизнь Дракулы, по версии Konami, выглядит весьма безрадостно: воскрес-похохотал-умер, воскрес-похохотал-умер... Даже из тронной залы выйти не дают. Пора бы уже старому графу усвоить урок и сразу после воскрешения улетать подальше из замка, чтобы хоть погулять успеть перед очередной неминучей гибелью. Представляете, взбирается Бельмонт по лестнице, а ему табличка: «Извини, друг, но Дракула в другом замке!»



Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС:
DDR Addict

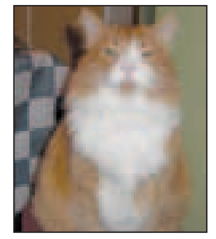
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Red Steel, Hotel Dusk
DDR SuperNOVA

На майке этого вот моего «аватара» написано DDR. Не просто так: было время, я изрядно увлекался танцевальными играми и DDR в особенности, и еще какой-то год-полтора назад мог небезосновательно назвать себя одним из лучших игроков по стране на Double (двух платформах одновременно) – но интерес как-то угас. И вот в Москве объявился следующий представитель серии – DDR SuperNOVA. Кажется, время размять ноги!



Red Cat

chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Мыслитель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy VII

Один мой знакомый до сих пор спокойно играет в PS one и Nintendo 64. Считает себя настоящим поклонником видеоигр, но о покупке консолей нового поколения и не помышляет. Человек без колебаний пропустил PS2, Xbox, GameCube... Похоже, тот же трюк он проделает и с новинками. Главный аргумент: что бы там ни утверждали рекламные лозунги, ничего нового с конца 90-х разработчики все равно не придумали. И ведь какая-то доля правды во всем этом есть...

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

С УДОВОЛЬСТВИЕМ ОБЪЯВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИЗ ЧИСЛА УЧАСТНИКОВ ТРЕТЬЕЙ ТЕСТОВОЙ* ГРУППЫ.

1 место

Устройство «Все-в-одном» Lexmark X7350
www.lexmark.ru



Рогачев Дмитрий Юрьевич
Химки

2 место

AVE C100 акустическая система AVE 5.1 с компактным сабвуфером
www.ave.ru

Морозов Владимир Александрович
Москва



3 место

Комплект от компании Steel Series



Туник Денис Анатольевич
Краснодарский край
Усть-Лабинск

4-6 место

Акустическая система AVE D60 Pro
www.ave.ru



Воробьев Роман Александрович, МО, Истринский район, Дедовск
Лукин Семен Анатольевич, Петрозаводск
Цветков Роман Михайлович, Москва

7 место

Геймерская мышь Razer Krait + коврик Razer eXactBandle
www.razerzone.ru



Киселев Владимир Валерьевич
Хабаровский край, Хабаровский район, п.Некрасовка

8 место

Игровая клавиатура Merc
www.zboard.ru



Макаренко Владимир Васильевич
Каменск-шахтинский

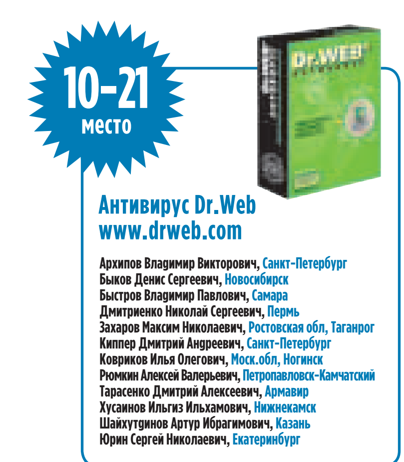
9 место

Гейм-пад Fang + футболка Zboard
www.zboard.ru



Босенко Максим Васильевич
Рудный

10-21 место



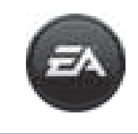
Антивирус Dr.Web
www.drweb.com

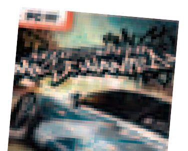
Архипов Владимир Викторович, Санкт-Петербург
Быков Денис Сергеевич, Новосибирск
Быстров Владимир Павлович, Самара
Дмитриенко Николай Сергеевич, Пермь
Захаров Максим Николаевич, Ростовская обл, Таганрог
Киппер Дмитрий Андреевич, Санкт-Петербург
Ковриков Илья Олегович, Моск.обл, Ногинск
Рюмкин Алексей Валерьевич, Петропавловск-Камчатский
Тарасенко Дмитрий Алексеевич, Армавир
Хусаинов Ильгиз Ильхамович, Нижнекамск
Шайхутдинов Артур Ибрагимович, Казань
Юрин Сергей Николаевич, Екатеринбург





80 игр от компании «Акелла» и 50 от компании Electronic Arts





Аббасов Фархад Камалович	Баку
Авакимов Алексей Григорьевич	Калуга
Агаджанов Арес Романович	Москва
Адамова Екатерина Владимировна	Москва
Алексеев Леонид Олегович	Смоленск
Ананьева Ольга Ивановна	Москва
Андреев Илья Андреевич	Санкт-Петербург
Андреев Алексей Сергеевич	Санкт-Петербург
Артемов Александр Владимирович	Москва
Балакин Алексей Валерьевич	Набережные Челны
Балануца Елена Владимировна	Москва
Безменников Максим Владимирович	п. Чульман
Бельская Елена Анатольевна	Санкт-Петербург
Беляев Петр Вадимович	Москва
Боголюбов Леонид Сергеевич	Москва
Бродинов Иван Николаевич	Уфа
Бродинова Екатерина Алексеевна	Уфа
Бродинова Дарья Ивановна	Уфа
Букарина Екатерина Александровна	Шлиссельбург
Бурмакин Михаил Васильевич	Петропавловск-Камчатский
Бушкова Анастасия Александровна	Москва
Воронова Анна Владимировна	Санкт-Петербург
Гаврилова Наталья Николаевна	Москва
Газиев Денис Фанильевич	Стрежевой
Газимзянов Динар Рифгатович	Зеленодольск
Героев Николай Александрович	Санаторий Подмосковье
Глазов Леонид Шаевич	Москва
Гринкевич Павел Геннадьевич	Березники
Гулин Михаил Константинович	Самара
Давыдова Надежда Андреевна	Москва
Данилкин Алексей Иванович	Москва
Деменкова Оксана Михайловна	Москва
Дулько Алина Тагировна	Уфа
Загороднова Татьяна Евгеньевна	Москва
Задоя Ирина Олеговна	Москва
Запольский Антон Владимирович	Протвино
Зарипов Тимур Азатович	Ноябрьск
Земсков Руслан Николаевич	Санкт-Петербург
Зиннатуллин Ренат Тимерханович	Набережные Челны
Зотиков Павел Робертович	Санкт-Петербург
Исраилов Рафаэль Аширович	Москва
Калинин Михаил Юрьевич	Хабаровск
Кириченко Сергей Владимирович	Белгород
Клочков Кирилл Дмитриевич	Санкт-Петербург

Кожевников Олег Владимирович	Лениногорск
Колдин Олег Валентинович	Воронеж
Колычев Андрей Николаевич	Санкт-Петербург
Кондратьев Александр Михайлович	Тверь
Кондратьева Ирина Андреевна	Уфа
Коноплев Даниил Михайлович	Ярославль
Корабельников Александр Александрович	Армавир
Коровкина Мария Сергеевна	Москва
Корсунов Евгений Владимирович	Благовещенск
Коршунов Дмитрий Владимирович	Шадринск
Космынин Михаил Валентинович	Архангельск
Кочетков Александр Александрович	Москва
Круглов Максим Игоревич	Тверь
Кузнецов Сергей Юрьевич	Амурская обл. пгт Серышево
Кучапин Петр Александрович	Москва
Ли Ольга Валерьевна	Москва
Литошенко Юлия Валерьевна	Курск
Лукьянов Иван Валерьевич	Тула
Ляшенко Антон Сергеевич	Батайск
Макеев Алексей Петрович	Москва
Мальцев Александр Леонидович	Лобня
Маркин Антон Сергеевич	Реутов
Матченко Стас Викторович	Новосибирск
Минасов Марат Рустемович	Уфа
Минасова Дарья Ивановна	Уфа
Мирошниченко Сергей Вячеславович	Москва
Михайлов Олег Валерьевич	Зеленогорск
Михайлов Виталий Валерьевич	с.Мирное
Мухин Дмитрий Олегович	Санкт-Петербург
Недогарок Олег Васильевич	Уфа
Никитин Виталий Владимирович	Москва
Новикова Екатерина Евгеньевна	Санкт-Петербург
Ончул Евгений Васильевич	Краснодар
Ощепкова Любовь Владимировна	Санкт-Петербург
Перетягин Владимир Юрьевич	Пермь
Перов Тимофей Валерьевич	Москва
Петелькин Сергей Алексеевич	Хабаровск
Петенин Александр Павлович	Железнодорожный
Петрова Марина Александровна	Москва
Поляков Артем Анатольевич	Губкинский
Пугачев Никита Сергеевич	Самара
Пятибратов Александр Васильевич	Кумертау
Родионов Дмитрий Сергеевич	Новосибирск
Рыжиков Максим Владимирович	Кемерово

Савин Андрей Борисович	Электросталь
Сайфутдинова Альмира Мидхатовна	Уфа
Салмин Дмитрий Николаевич	Ростов-на-Дону
Саттаров Рим Амирович	Уфа
Свиридова Мария Валерьевна	Москва
Селин Ефим Адольфович	Москва
Семенов Алексей Николаевич	Южно-Сахалинск
Семенов Дмитрий Владимирович	Клин
Семижон Александр Сергеевич	Минск
Сериков Денис Александрович	Москва
Серпокрылов Павел Александрович	Казань
Серякова Марина Валентиновна	Москва
Сиркина Ольга Леонидовна	Москва
Сиротина Елена Александровна	Москва
Скорин Сергей Валерьевич	Михайловск
Соколова Мария Владимировна	Зеленоград
Соловей Наталья Львовна	Москва
Старшинова Людмила Владимировна	Москва
Степин Дмитрий Юрьевич	Ростов-на-Дону
Суворов Дмитрий Сергеевич	Серпухов
Тамченко Константин Сергеевич	Сыктывкар
Тарелкина Полина Александровна	Раменское
Татаркин Георгий Владимирович	Тобольск
Тевобилева Ирина Константиновна	Москва
Тепикина Марина Николаевна	Москва
Терехова Ирина Петровна	Москва
Терещенко Сергей Николаевич	Санкт-Петербург
Тимофеева Наталья Борисовна	Московская обл., Ганусово
Токарь Сергей Валерьевич	Москва
Точилкин Дмитрий Сергеевич	Москва
Трофимова Гузель Ильясовна	Томск
Трякина Наталья Николаевна	Оренбург
Туров Александр Юрьевич	Санкт-Петербург
Тюрин Андрей Иванович	Москва
Федорова Марина Викторовна	Москва
Филиппенко Марина Владимировна	Белгород
Хазеева Зульфира Хамитовна	Октябрьский
Цигуняев Руслан Владимирович	Елец
Черепова Галина Александровна	Санкт-Петербург
Чугреев Сергей Александрович	Новосибирск
Чудов Дмитрий Витальевич	Боровичи
Шерушов Александр Викторович	Нижний Новгород
Ярыгина Елена Валерьевна	Москва

* Тестовая группа – это группа читателей «Страны Игр», которые отвечают на вопросы о журнале. Вопросы сгруппированы в анкету, которая расположена на сайте http://anketa.glc.ru.

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ – ВАШИ ОТВЕТЫ ПОМОГАЮТ НАМ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Сейчас стартовала четвертая тестовая группа. Вы можете стать ее участником. Для этого достаточно быть читателем журнала «Страна игр», иметь выход в Интернет и желание повлиять на судьбу любимого журнала. Если все это есть, заходите на сайт anketa.glc.ru, регистрируйтесь и отвечайте на вопросы анкеты. Заполнение анкеты занимает примерно 15 минут. За каждую заполненную анкету начисляются баллы. Потом они суммируются. В июле 2007 года будут подводиться итоги, и те, кто наберет наибольшее количество баллов, станут обладателями отличных призов. А именно:

1 место

Видеокарта SAPPHIRE TOXIC X1950 XTX
http://www.sapphiretech.com

2 место

Lexmark X5470 – многофункциональное устройство со встроенным факс-модемом и возможностью печати фотографий
www.lexmark.ru

5 место

Мощнейшая система с полочными колонками AVE C140. Универсальная «настольная» система для воспроизведения музыки и кино www.ave.ru

6-7 место

Система Hi-Fi класса AVE TF 100 – новейшая активная акустика 2.1. Чистые высокие частоты доносят все детали звучания хай-сэтов, а глубокий бас позволит прочувствовать весь драматизм фильма или игры. www.ave.ru



3-4 место

Рюкзак / зарядное устройство на солнечных элементах AcmePower AP MF3000
www.acmepower.ru



8-10 место

Зарядное устройство AcmePower AP-RC3. Четырехканальное быстрое зарядное устройство для зарядки пальчиковых AA и AAA аккумуляторов.
www.acmepower.ru



11-13 место

Универсальный аккумулятор / зарядное устройство на солнечных батареях AcmePower AP MF1918
www.acmepower.ru

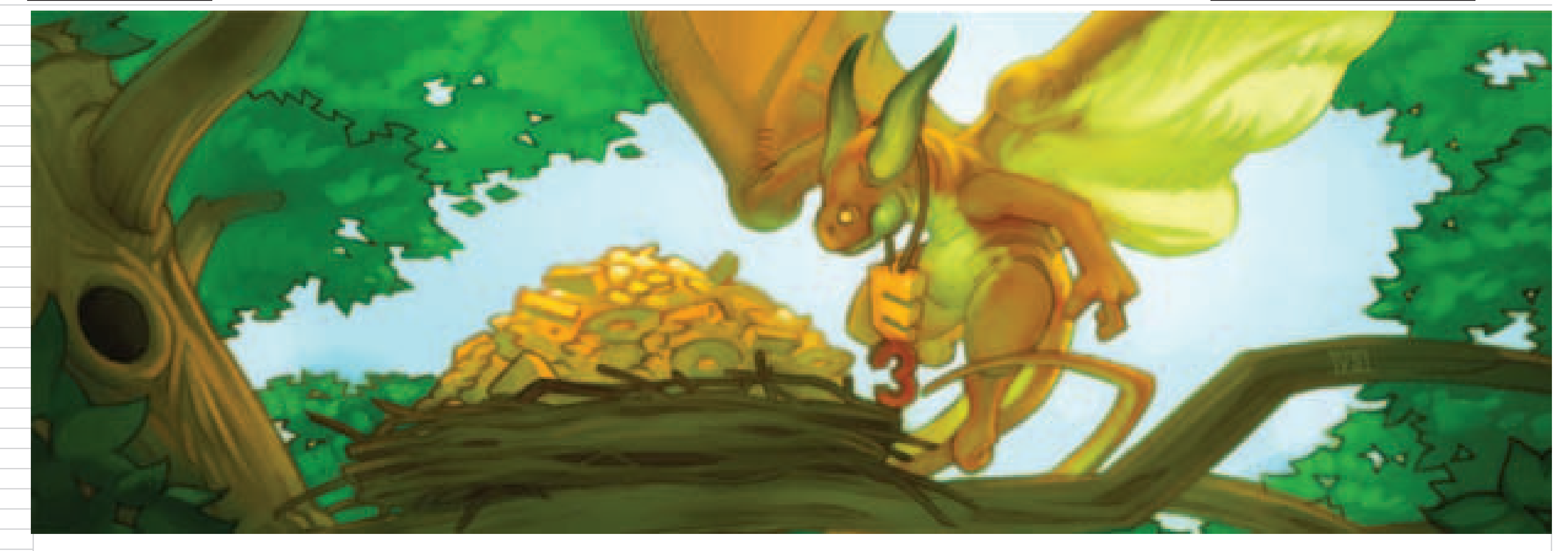
14 место

Компактные колонки AVE D10. Сделаны из дерева и обеспечивают хороший звук. Могут работать с компьютером, CD/MP3-плеером и другими устройствами www.ave.ru



100 игр от компании «1С»
http://games.1c.ru/







Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВРЕМЯ WII-МЕЙКОВ

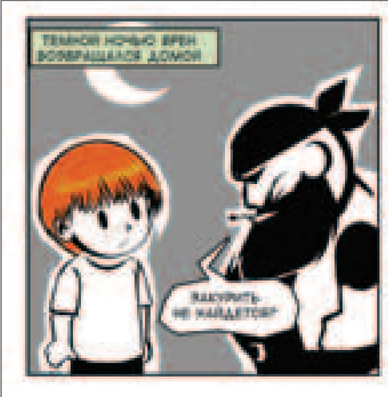
ИЗВЕСТНО, ЧТО СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ КОНСОЛЕЙ ДОРОГО ОБХОДИТСЯ ИЗДАТЕЛЯМ ВИДЕОИГР. ЧТОБЫ КАК-ТО ВОСПОЛНИТЬ УБЫТКИ, ОНИ ЧАСТО ВЫПУСКАЮТ СТАРЫЕ ПРОЕКТЫ НА НОВЫХ ПРИСТАВКАХ СО СЛЕГКА УЛУЧШЕННОЙ ГРАФИКОЙ. ТАК БЫЛО С DREAMCAST И PLAYSTATION 2; С PS ONE И SATURN. НЕ ИЗБЕЖАЛА ЭТОЙ УЧАСТИ И NINTENDO WII.

Справедливости ради стоит заметить, что на Xbox 360 и PlayStation 3 игр, пришедших с PlayStation 2 и Xbox, не так уж много. А ведь когда-то Sonic 3D Blast выходил на Mega Drive и Saturn одновременно; то же было, к примеру, с Toy Story 2, Fighting Force 2, Gauntlet Legends, Mortal Kombat 4, Tomb Raider: The Last Revelation для 32-биток и Dreamcast и Rayman 2: The Great Escape для Dreamcast и Nintendo 64. Почти все игры по мотивам кинофильмов в 1999-2001 годах имели версии для приставок двух поколений сразу. Да и Tekken Tag Tournament, один из первых хитов для PlayStation 2, – это, по сути, обновленная версия Tekken 3 с не так уж сильно улучшенной графикой. Помню, в те годы это меня сильно раздражало – выходило так, что игр на Dreamcast и PlayStation 2 вроде бы много, но лишь немногие из них – настоящие проекты для приставки нового поколения. С Nintendo Wii другое дело. На приставку можно без хлопот переносить что угодно с PlayStation 2, GameCube или Xbox, вовсе не улучшая графику. И никто не будет в обиде. Но делать это имеет смысл в одном случае – если переработано будет управление.

В 2007 году должно выйти несколько «портов» на Nintendo Wii (метко прозванные Wii-мейками), за которыми, в случае успеха, неминуемо последуют подражания. В первую очередь, это Mortal Kombat: Armageddon и Prince of Persia: Rival Swords. Эд Бун так рассказывает о новом варианте знаменитого файтинга: «Без полной поддержки Wii-mote выпускать MK: Armageddon на Wii бесполезно. Мы поставили задачу полностью переработать управление в игре, а не просто «поддерживать» контроллер для галочки. Все спецприемы выполняются с помощью жестов, равно как и добивающие движения. Например, если вы играете за Скорпиона и хотите бросить гарпун, достаточно махнуть пультом назад и вперед, имитируя этот прием». В Сети выложен ролик, где показано, как именно выглядит геймер, управляющий персонажами Mortal Kombat: Armageddon. Больше всего он похож на волшебника, делающего пассы руками. Что любопытно, Эд Бун старательно обходит стороной вопрос о том, как же делать обычные приемы – удары руками и ногами – и комбо-связки на Wii-mote. Вместо этого он уверяет, что при желании можно играть, используя обычный контроллер от GameCube. В любом случае ясно, что одними спецприемами в Mortal Kombat не обойдешься, и на кнопки все равно жать придется. Насколько будет удобно делать это, размахивая пультом, неясно. Но если эксперимент с управлением удастся, файтинги с геймплеем, заточенным именно под Wii, будут появляться, как грибы после дождя. Как именно «заточенным»? Например, количество приемов можно в разы сократить, зато как следует поработать над общим равновесием. И не стоит бояться деградации жанра в угоду «ненастоящим» Wii-геймерам. В конце концов, первый Virtua Fighter совершил революцию в файтингах в том числе и благодаря трехкнопочному (рука, нога, блок) управлению. А кто назовет его глупой игрой для казуалов? К сожалению, я не пробовал лично вышедший только в Японии файтинг Bleach Wii: Hakujin Kirameku Rondo, но думаю, что жанр виртуальных единоборств на Nintendo Wii будет процветать. Даже если на «первые блины комом» у разработчиков уйдут год-два. И даже неудачные игры в каком-то смысле будут привлекательнее, чем традиционные файтинги, в которых со времен Tekken 3 ничего толком не менялось.

Существенны и изменения в Prince of Persia: Rival Swords (бывший Prince of Persia: The Two Thrones). Управлять персонажем надо аналоговой рукояткой, и нажатия на кнопки никто не отменял, но везде, где имеет смысл, использованы возможности Wii-mote. Хотите осмотреться по сторонам? Крутите пультом. Идете по тонкой балке? Извольте балансировать с помощью пульта. Нужно прокрутить время назад до нужного момента? И здесь нужно делать пассы руками. Оба вида ударов мечом подвешены на резкие движения пультом и нунчакой. Так что выполнение комбо весьма напоминает игру на барабане Donkey Kong'a. Левой-левой-правой-правой-левой! И враг повержен. Очень хорошо смотрятся стелс-убийства с помощью пульта – чувствуешь, будто собственной рукой перерезаешь врагу горло. Другое дело, что никакого подлинного распознавания движения и повторения его героем нет и быть не может – для этого пришлось бы делать игру с нуля. Как и в случае с Mortal Kombat: Armageddon речь идет о переложении (и, надеюсь, удачном) уже существующего замысла для Nintendo Wii. И уже затем может появиться настоящий Prince of Persia для Nintendo Wii с гейм-дизайном, заточенным под новую приставку.

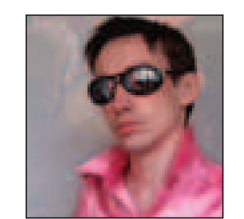
The Godfather: Blackhand Edition, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Driver: Parallel Lines, Scarface: The World Is Yours, Devil Kings, The Sims – Wii-мейков готовится очень много. Издательства почуяли запах легких денег и готовы переносить на Wii все, что попадется под руку. Возможно, в дело пойдут наработки отмененных когда-то GameCube-портов – эдакое восстановление справедливости. Причины в первую очередь – экономические. Так можно быстро заработать много денег. Именно поэтому даже к обновленным MK и PoP я отношусь с изрядной долей сомнения, не говоря уже о проектах попроще, вроде Driver: Parallel Lines. Но, как бы то ни было, волна Wii-мейков неизбежно оставит после себя немало ценных идей, из которых и родятся настоящие хиты для Nintendo Wii.











Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗАПИСНИК СМЕРТИ

Я НАБИРАЮ ЭТИ СЛОВА В «ВОРДЕ» НА ДОМАШНЕМ КОМПЬЮТЕРЕ. В КАТАЛОГЕ E:\GAMES\STEAM ХРАНЯТСЯ КУПЛЕННЫЕ ПО СЕТИ HALF-LIFE 2: EPISODE ONE И COUNTER-STRIKE: SOURCE (МОЯ МАЛЕНЬКАЯ СЛАБОСТЬ). НА XBOX 360, ОБЪЕДИНЕННОЙ С PC В ЛОКАЛЬНУЮ СЕТЬ, Я ИГРАЮ В GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED, СКАЧАННУЮ С XBOX LIVE ARCADE. ВЧЕРА Я ЧИТАЛ В ОНЛАЙНЕ МАНГУ ИЗ COMIC GUMBO, СЕГОДНЯ УТРОМ СМОТРЕЛ ЧЕРЕЗ СЕТЬ ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД АНИМЕ GIANT ROBO, ЗАКОДИРОВАННЫЙ С ПОМОЩЬЮ DRM-ТЕХНОЛОГИЙ. ВСЕ – СОВЕРШЕННО ЛЕГАЛЬНО.

Век цифрового контента пришел так же незаметно, как и новое поколение приставок.

Самая любопытная новость, которая произвела фурор в англоязычном Интернете, не имеет отношения к видеоиграм: издательская компания Viz Media приобрела права на распространение аниме Death Note по каналам цифрового проката (Download to Rent, DTR) и цифровой продажи (Download to Own, DTO). Само по себе это дело житейское. Аниме через Сеть продавали и будут продавать: тот же американский Bandai давно и успешно торгует Mobile Fighter G Gundam, Infinite Ryvius и прочей петрушкой. Чтобы осознать значимость события, нужно разбираться в происходящем, и вот поэтому небольшая предыстория. Манга Death Note от творческого дуэта сценариста Цугуми Ообы и художника Такеси Обаты (Hikaru no Go) стартовала два года назад и уже успела закончиться – не потому, что всем надоела, а потому что мистический детектив дошел до логичной развязки. Сюжет, в тезисах: школьник находит «тетрадь смерти»; записав туда имя и причину гибели любого человека на планете, он может убить кого угодно, тайно, без улик, по своей прихоти. Вскоре герой становится известен как «Кира» – мессия, очищающий планету от преступников. Его противник – детектив по прозвищу L («Эль»), готовый пойти на все, чтобы остановить преступника. Битва идеологий – чьё правосудие вернее? – превращается в причудливую и жестокую игру между двумя гениями, которые знают лишь прозвища друг друга. Увлекательная манга была очень тепло принята как в Японии, так и за её пределами, а некоммерческий перевод от российских сканлейтеров (**http://deathnote.ru**) – одна из лучших и самых популярных затей этого толка в нашей стране. С октября прошлого года по июль этого в Стране восходящего солнца идёт качественная анимационная экранизация Death Note, предсказуемо ставшая одним из самых популярных и любимых современных аниме. И вот, в январе, когда сериал еще не был показан даже наполовину, пришла новость: подписано лицензионное соглашение, и в ближайшее время вы сможете легально приобретать свежие серии Death Note с английскими субтитрами через Сеть. Это, друзья, прецедент. Такое случается впервые в истории американской, да и вообще мировой аниме-индустрии. Само цифровое распространение хоть и существует уже не первый год, так и не смогло привлечь к себе сколько-нибудь значимого внимания. На момент написания этого текста Viz Media только предстоит начать распространение Death Note, но перспектива уже потрясает: мы сможем легально смотреть аниме в одно время с японцами! Впрочем, «мы» здесь использовано несколько смело: неизвестно, будет ли дистрибуция открыта для пользователей за пределами США и Канады (видео-магазин на Xbox 360, например, доступен только для американских пользователей). С точки зрения пользователя всё проще простого: нет нужды устанавливать дополнительные программы или покупать устройства. Вы регистрируетесь на специальном сайте и скачиваете видеофайлы. Единственная сложность в том, что просмотреть их можно только в свежих версиях Windows Media Player (обычные проигрыватели, как правило, не поддерживают программные методы защиты авторских прав). Оцените масштаб: японцы готовят свежие серии аниме, нанимают переводчика, тот за пару дней делает субтитры, и эпизод публикуется в Сети, пока телезрители ещё не успели досмотреть опенинг. Затраты на производство – мизерные. Попробуем оценить прибыль: судя по темпам скачивания фэнсабов, свежие серии лучшего аниме смотрит несколько десятков тысяч человек. При обычной цене мультипликационного эпизода на Amazon Unbox в два доллара США простым умножением получаем, что, даже если платить согласится лишь каждый десятый зритель, студия на пустом месте получит дополнительные тысячи долларов.

И так – каждую неделю. Почему этого ещё не происходит? Только потому, что консервативные японцы и сегодня ведут себя так, словно живут на другой планете. Прогресс постепенно подбирается к ним, и на сайте онлайн-дистрибуции Sg-TV появилась англоязычная страничка помощи, благодаря которой ваш покорный смог добраться до первой серии того же Giant Robo (без какого-либо перевода). Я готов платить разумные деньги за то, чтобы скачивать свежие эпизоды One Piece (например) не из «офигенно анонимной» файлообменной сети Share, а с уважаемого и легального сайта. Таких, как я, тысячи.

И куда эти революционные настроения приведут нас через несколько лет? Никуда, скорее всего. Как производители автомобилей успешно задушили свои же программы по созданию электрической машины на батарейках просто потому, что это «не принято», так и издателям, вероятно, придется ограничить свои цифровые подвиги. Печально известен пример голливудских продюсерских компаний, которые, запускали собственные службы цифрового распространения... и получили крайне недружелюбные письма от владельцев супермаркетов, которые ни в коем случае не желали терять долю в продажах DVD. Ведь японцы, наладив общемировую схему онлайн-дистрибуции аниме, не только сделают фэнсабы бессмысленными, но и здорово подкосят деятельность обычных издателей, не успевших приспособиться к новой моде. Издатели, конечно, будут сопротивляться, да и спрос на физический продукт (диски, которые можно подержать в руках) остается высоким... просто по традиции. Потому что так было принято много лет. Лёд может разбить какой-нибудь хулиганский Gainax, если устроит цифровой показ грядущих фильмов по «Евангелиону». Такой скандал запомнился бы всем надолго. А пока тишь да гладь, и даже Death Note ещё только в проекте. Я снова поднимаю пиратский флаг и скачиваю 297-ую серию One Piece не с сайта Фудзи ТВ, а с Share-клиента, запущенного где-то в Японии на домашнем компьютере бескорыстного анонима, известного только под ником «monazoroQYOrk004ti». Не ловит в нашей глуши Фудзи ТВ, что поделаешь.

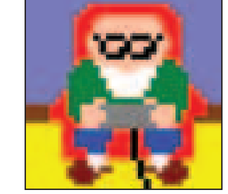




Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS
Ангелы Возмездия
в Городе Греха.
НОВЫЙ Raibow Six!
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS
При попытке захвата международного террориста Ирэны Моралес, к команде «Радуга» попадают сведения о плане атаки на Лас-Вегас и о существовании нового оружия массового поражения. Жизнь миллионов людей в опасности.
Судьба Города Грехов в твоих руках...
Примешь ли ты этот вызов?!
ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ ИГРУ
ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ VEGAS НА НОМЕР 7529
РЕКЛАМА



Илья Ченцов
chen@gameland.ru



КАПЛИ ТОЧАТ КАМЕНЬ

ДРУГ ПАРАДОКСОВ АНДРЕЙ «КРАНК» КУЗЬМИН КАК-ТО ЗАМЕТИЛ, ЧТО ЕСЛИ БЫ ФИЗИКА В ИГРАХ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО БЫЛА ЧЕСТНОЙ, ПРИ СОВРЕМЕННОМ СОСТОЯНИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЕ ПЕРСОНАЖИ СМОГЛИ БЫ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ РАЗВЕ ЧТО НА КАРАЧКАХ. ПРИСМОТРИТЕСЬ ВНИМАТЕЛЬНО К ПОЛОЖЕНИЮ НОГ ГЕРОЯ КАКОЙ-НИБУДЬ ИГРЫ С ВИДОМ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА. КАК ЧАСТО ОДНА ИЗ ЕГО КОНЕЧНОСТЕЙ ПОВИСАЕТ В ВОЗДУХЕ БЕЗ ОПОРЫ? ДУМАЮ, ВЫ ВИДЕЛИ ТАКОЕ НЕ РАЗ И НЕ ДВА. И ДАЖЕ ЕСЛИ НОГИ ПЕРСОНАЖА КАСАЮТСЯ ЗЕМЛИ, ДОВОЛЬНО ЧАСТО ОН УДЕРЖИВАЕТ РАВНОВЕСИЕ В ВЕСЬМА СТРАННЫХ ПОЗАХ.

Более естественно в таких случаях ведут себя персонажи коротконогие, в сечении близкие к окружности. Таков, например, всеобщий любимец Марио. Неудивительно, что за всю свою долгую карьеру он почти не изменился – ведь его облик не только привлекателен, но и в каком-то смысле реалистичен. Однако и Марио далёк от идеала – рассуждая логически, приходим к выводу, что эталонный физически корректный персонаж должен иметь форму сферы. Или шара. Или капли.

История круглых персонажей восходит… наверное, к Пакману. О моделировании физики тогда речь не шла – герой ездил в четырёх направлениях, ел таблетки, и все были довольны. Однако создателей персонажа в виде обгрызенной пиццы всё время мучила мысль: «Как же так, вроде бы название у него кончается на –man, а на человека совсем не похож». Пакману приделали ручки, ножки и длинннющий нос, и этим всё испортили.

К счастью, идея шара как Грааля корректной физики скоро посетила совсем другие, правильные, головы. Так появилась Marble Madness (1984) – игра, в которой нужно было прокатить шарик от начала до конца холмистого уровня. Трудность была в том, что «герой» двигался не равномерно, как Пакман, а обладал инерцией, как настоящий глиняный шар. Почему глиняный? Потому что при падении с большой высоты он разбивался насмерть.

Хотя какое «насмерть» – шарики не умирают! В 1986 у Marble Madness появился своеобразный последователь – Action Reflex (ZX Spectrum). В этой игре фигурировал уже прыгучий мячик, и к «честной» инерции добавилась правдоподобная физика упругого тела. Мяч разгонялся и замедлялся, отскакивал от пола и стен, кололся об шипы, а также тонул в водоёмах и притягивался к магнитам. Такой физический сюрреализм многим понравился больше, чем фиксированная скорость и высота прыжка тогдашнего спектрумовского фаворита – шахтёра Вилли. Однако будущее было всё-таки за персонажами с человеческим лицом. Хотя почему бы и не совместить одно и другое?

Важной вехой стал выход игры Morph (1993), герой которой (собственно, Морф) был шаром с забавной рожицей, способным изменять своё агрегатное состояние – то есть становиться твёрдым, упругим, жидким или газообразным. Как легко догадаться, у каждого варианта были свои преимущества и пороки: чугунный шар пробивал некоторые стены, однако точно так же мог провалиться сквозь пол совсем не там, где нужно; резиновый мячик исправно прыгал, и так же исправно лопался, попав на шипы; жидкий Морф просачивался в узкие щели, но растворялся в водоёмах.

Непринуждённо пролистнём десяток лет и взглянем в ближайшее прошлое. Шарики вернулись, и их разнообразие радует глаз и мозг. Зубастый смоляной катышек Gish, в отличие от Морфа, не умел превращаться в газ, зато обладал липучестью, позволявшей ему при некоторой сноровке путешествовать хоть по потолку. К тому же он уже не был идеальным шаром, а мог изменять форму под воздействием силы тяжести или, допустим, при заползании в угол.

Несправедливо недооцененный чешский проект Gumboy тоже развивает тему игры с агрегатными состояниями. Герой может превращаться из сравнительно тяжёлого мячика в воздушный шарик, а также менять форму. Управление настолько простое, что даже не верится. Большую часть времени в вашем распоряжении только кнопки «влево», «вправо» и «ускорение» (иногда, сравнительно редко, ещё разрешают прыгать). Однако структура уровней такова, что даже этот минимальный набор воздействий нужно применять очень осторожно. Игра привлекает и оформлением – так могла бы выглядеть затекстуренная LocoRoco.

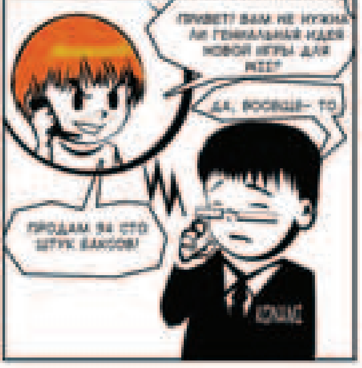
Конечно, наш рассказ был бы неполным без лучшей игры для PSP о весёлых поющих капельках, но мы и так много о ней писали. Не будем лишний раз говорить и о Самус Аран, а также о чудесных желатиновых бюстах – главных героях сериала Dead or Alive.

Вместо этого ещё раз вспомним Archer MacLean's Mercury, «героем» которой был шарик ртути, который, как и ЛокоРоко, мог разделяться на мелкие капли и сливаться обратно. Головоломности игре добавляла необходимость раскрашивать капли в разные цвета, чтобы пройти через ключевые точки лабиринта. Увы, безликие, хотя и красиво блестящие капельки жидкого металла прельстили немногих.

На игре с цветом построен и проект De Blob, созданный голландскими студентами. В нём огромный инопланетный пузырь с наглой рожей и в кроссовках катается по мультяшному подобию города Утрехта, меняя окраску от столкновений с разноцветными горожанами. Цель героя – раскрасить основные городские достопримечательности. Так реальное вновь сталкивается с фантастическим, и простейшие законы физики служат играбельности.

Будьте начеку – шары наступают, и если ваш родной город не раскрасит голландский пузырь, его запросто может скатать с лица земли японский катамари.







1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАЕМАЯ АТМОСФЕРА ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ И ВОЕННОГО ШПИОНАЖА ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
- СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА И НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ В ОГРОМНОМ МИРЕ КАРИБСКОГО МОРЯ И МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА.
- ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ, ОТЧАЯННЫЕ САБЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ И СУМАСШЕДШИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.
- БОГАТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ЧАСТИ АПГРЕЙДА КОРАБЛЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУШКИ, КАЛЕНЫЕ ЯДРА, ПОРОХОВЫЕ РАКЕТЫ, ПУЛЕМЕТЫ ГАТЛИНГА И ПРОЧЕЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ 19 ВЕКА).
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ХОЛОДНОГО И ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ, КОМБО-АТАК.













Максим Донских
главный редактор www.dtf.ru



АРШИНОМ ОБЩИМ НЕ ИЗМЕРИТЬ?

В ПРЕССЕ ПОСТОЯННО ПОЯВЛЯЮТСЯ ОТЧЕТЫ О СОСТОЯНИИ ДЕЛ НА ЯПОНСКОМ, АМЕРИКАНСКОМ И ПРОЧИХ РЫНКАХ, ВКЛЮЧАЯ СОВСЕМ УЖ ЭКЗОТИЧЕСКИЕ, ВРОДЕ АВСТРАЛИЙСКОГО. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ О ТОМ, ЧТО ПРОИСХОДИТ В НАШЕЙ СОБСТВЕННОЙ СТРАНЕ, ИНФОРМАЦИИ ГОРАЗДО МЕНЬШЕ – ВЕРНЕЕ, ЕЕ ПОЧТИ НЕТ. НЕТ ТОЧНОЙ СТАТИСТИКИ КАСАТЕЛЬНО ТОГО, КТО ЧЕГО СКОЛЬКО ПРОДАЛ И ЗА КАКОЙ ПЕРИОД. НЕТ ИНФОРМАЦИИ ОБ ОБОРОТАХ И ПРИБЫЛЯХ КОМПАНИЙ.

Все знают, сколько заработала Electronic Arts и сколько потеряло игровое подразделение Microsoft, но никто вам не скажет, какая, например, годовая выручка у «Акеллы».
Это потому, что, во-первых, издательские компании на Западе обычно являются публичными, и им приходится отчитываться перед акционерами, в то время как наши – частные и ничего никому не обязаны. Во-вторых, по некоторым причинам не появилось до сих пор местного подобия NPD, чтобы собирать независимую статистику о продажах игр. Так что положение дел в какой-нибудь далекой Японии нам куда понятнее, чем своё собственное.
Не стоит, наверное, сейчас останавливаться на том, зачем это вообще нужно, – просто нужно и все. Отметим только, что ситуация все-таки понемногу исправляется. В игровую индустрию приходят деньги от сторонних инвесторов, а им нужно точно знать, во что они вкладываются и под какие перспективы. Но сейчас не об этом. Сейчас о родном российском рынке. За неимением объективной информации остается одно – экспертные оценки специалистов, а точнее, топ-менеджеров игровых издательств. Дело в том, что отечественные компании хотя и конкурируют между собой, одновременно с этим распространяют продукцию друг друга через свои дистрибуторские сети. Поэтому, точно зная продажи собственных игр и продажи конкурентов в своей сети, они могут прикинуть тиражи почти всех компаний. Да и вообще, кому как не им знать реальное положение вещей (теорию о картельном сговоре лучше отбросим, ради душевного спокойствия и веры в светлое будущее).
Собственно, на DTF.RU мы так и сделали – опросили ведущих издателей, чтобы выяснить, каким был 2006 год для отечественной игровой отрасли. Растут ли продажи? Какие именно игры оказались наиболее востребованными? Какие условия определили сегодняшний индустриальный ландшафт и, что еще более важно, какие будут определять его завтра? Сейчас поделюсь некоторыми особенно важными выдержками.
Итак, несмотря на довольно сдержанные прогнозы, российский рынок вновь заметно вырос в денежном выражении – чаще всего издатели называли цифру 50%, а то и все 60% (только Дмитрий Архипов из «Акеллы» и Сергей Орловский из «Нивала» считают иначе, они сошлись где-то на 30-ти) – и сейчас составляет около 300 млн. долларов.
Помимо прочего, свою роль сыграло методичное повышение цен, однако в будущем году этот фактор практически сойдет на нет, поскольку цена на диски уже близка к пределу, к которому психологически готовы большинство пользователей.
Что касается конкретных издателей, то все в один голос заявили о росте собственных продаж, причем больше всех радовался, кажется, Дмитрий Бурковский из «Нового Диска», показатели которого подскочили на 80%. Эта компания вообще очень сильно прибавила за последние годы и сейчас занимает второе место после «1С» по доле рынка – впрочем, это если считать помимо собственно игр еще и мультимедиа-продукты, и консольный hardware (НД, как вы знаете, является официальным представителем Nintendo ~~на Земле~~ в России). По другим методикам подсчетов – от «Буки» и «Акеллы» – на втором месте оказываются «Бука» и «Акелла» соответственно.
Последняя, кстати, сообщила об абсолютном рекорде на нашем рынке по объемам однодневных продаж отдельного тайтла – локализация третьей части Prince of Persia за первый день показала результат в 300 тыс. копий. Большинство игр (вернее, почти все) не достигают у нас такой планки за весь жизненный цикл. Это лишнее подтверждение тенденции, что из-за затоваренности рынка пропасть по тиражам между суперхитами и всеми остальными играми год от года увеличивается. Проще говоря, играми завалены все полки, поэтому геймерам приходится тщательнее подходить к выбору – в результате, «правильные игры» (по ставшему уже общеупотребимым определению Юрия Мирошникова) продаются все лучше, а «неправильные» все хуже.
Помимо очевидных забот для разработчиков из этого следует еще и то, что рынок наконец дозревает до сегментации игр по ценам (чтобы как на Западе: хиты за full price, трэш – заметно дешевле). В качестве примера приводится уцененка от «СофтКлаба» в «Союзах» и продукты по 59 рублей от «Нового Диска». Еще одна из тенденций, которые не так очевидны стороннему наблюдателю, как бум онлайновых и казуальных игр, – возрастающее влияние на формирование рынка профессиональной сетевой розницы (супермаркетов, магазинов бытовой электроники, салонов связи, крупных медийных сетей и так далее). Кроме того, заметно расширение сфер интересов многих издателей в сторону консолей, самые наглядные тому примеры: сотрудничество «Нового Диска» с Nintendo и «1С» с Microsoft.
Наконец, о прогнозах. Рост российского рынка, по мнению издателей, продолжится в 2007 году, но немного меньшими темпами, чем в 2006-м – где-то на уровне 15-30% (год назад говорилось то же самое, а оно вон как вышло). Отметим также, что Сергей Орловский продолжает предостерегать девелоперов от некоего кризиса, в то время как издатели в массе своей отрицают его существование, а Дмитрий Архипов утверждает, что кризис грозит только тем, кто не умеет работать. А кто умеет – у того все будет хорошо и в 2007-м, и вообще. Трудно не согласиться!

Полную версию интервью с российскими издателями читайте по адресу: http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=44313.








ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
РЕКЛАМА
gfi
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы

Grand Theft Auto: VICE CITY STORIES

«В магазин входят широкоплечие молодые люди в светлых шляпах и просят, чтобы торговец аккуратно, каждый месяц, платил бы им, молодым людям в светлых шляпах, дань. Тогда они постараются уменьшить налог, который торговец уплачивает государству. Если торговец не соглашается, молодые люди достают автоматы и принимаются стрелять в прилавок. Тогда торговец соглашается. Это – рэкет. Потом приходят другие молодые люди и вежливо просят, чтобы торговец платил им дань за то, что они избавят его от первых молодых людей. И тоже стреляют в прилавок. Это тоже рэкет».

Илья Ильф, Евгений Петров, «Одноэтажная Америка»







Небольшая культурно-лингвистическая справка: Vice City с английского переводится как «город порока». В Америке такое прозвище заслужил Лас-Вегас, но Вайс-сити, о котором идёт речь в играх от Rockstar, «списан» с Майами. Так что, пока в Москве валит долгожданный снег, мы будем наслаждаться умеренным субтропическим климатом на океанском побережье. Хотя нашего героя, Виктора Вэнса, и выставили из армии с позором, это не помешает ему восстановить доброе имя, работая в «скорой помощи» или в органах охраны правопорядка под пальмами Литл-Гаваны.

Поверили, что всё так и будет? Формально я, конечно, не соврал, но те из вас, кто знакомы с сериалом Grand Theft Auto, отлично понимают, что сделать карьеру полицейского в Городе Порока немыслимо. Вот стать главой криминальной империи – другое дело! Правда, начинать придётся на побегушках у самогонщиков и прочего «белого мусора». Сценарий, как всегда, позволяет выполнять некоторые миссии в произвольном порядке, но, хотя сюжетные ветки подчас растут параллельно, вам всё равно придётся пройтись по всем. Разработчики, как-никак, наснимали уйму роликов на движке, и они очень обидятся, если вы не увидите хотя бы один из них.

Впрочем, есть и ещё одна причина. Vice City Stories – лишь один из эпизодов в эпической криминальной драме, которой является весь сериал Grand Theft Auto. Точнее, игра рассказывает о событиях, предшествовавших похождениям Томми Верчетти, при этом в Vice City для PlayStation 2 немало отсылок к событиям Vice City Stories. Сами понимаете, если позволить игроку выбирать, в какую сторону идти по сюжету, связность глобальной истории полетит к чёртовой матери, как автопогрузчик после взрыва на складе палёной выпивки (да, есть в Vice City Stories и такая миссия!). Так что не рыпайтесь, товарищи, тем более что задания, что ни говори, интересные, разнообразные, а некоторые из них – весьма непростые.

Байки

И всё-таки жалко, что нельзя выбрать из двух зол меньшее – например, застрелить гада Марти Вильямса сразу, как только он предложит герою заняться рэкетом, мол, темпоральный парадокс! Однако чуть дальше по течению сюжета Вику всё-таки придётся вышибить усатому рэкетиру мозги и взять на себя управление его нелегальным бизнесом: второсортным публичным домишкой и конторой по оказанию «рэкетирских услуг второго уровня» (см. описание «других молодых людей» в эпиграфе). Загвоздка в том, что «первые молодые люди» не очень довольны тем, что вы мешаете им заниматься своим делом. Как же быть? Читать книгу Дейла Карнеги «Как оказывать влияние на людей»? Конечно же, нет – хватать пушку и прыгать в тачку. Кстати, рядом с вашими заведениями всегда шатаются отбросы общества, из которых можно быстренько сколотить импровизированную банду и отправиться в одно из злачных мест, уже «окученных» конкурирующими группировками. Нагрянув в гости к толстым байкерам, с удивлением обнаруживаем в конторе письменные столы и ксероксы. Оказывается, двухколёсные бородачи тоже не чужды предпринимательской деятельности... однако это заведение скоро закроется в связи с внезапной насильственной смертью всего персонала, а потом будет заново открыто уже под нашим флагом (и превратится, в частности, в дополнительное место сохранения игры и источник новых миссий). Для захваченной избушки можно выбрать профиль деятельности, а также размах



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
ЖАНР:
action-adventure.freeplay.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Rockstar Leeds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
ОНЛАЙН:
www.rockstargames.com/vicecitystories

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Если бы в Vice City Stories вернулась «камера сверху», как в первых двух GTA, – было б куда удобнее. В конце концов, игра-то про восьмидесятые.

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Возможность построить свою криминальную империю. Разнообразие миссий. Ненавязчивое развитие геймплея. Обилие точек сохранения.

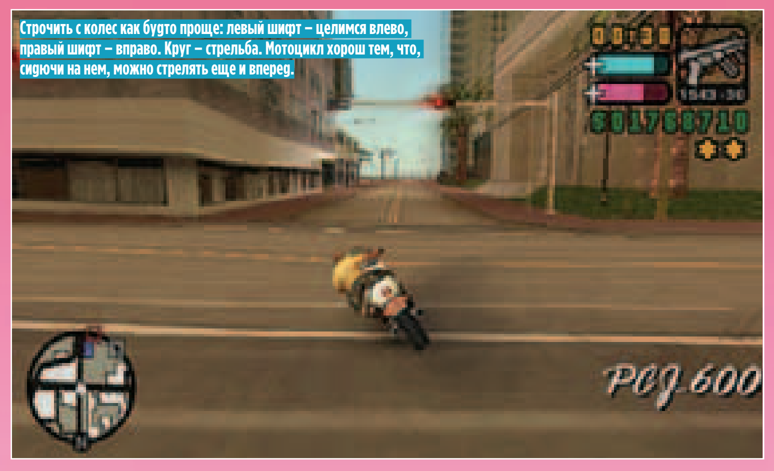
МИНУСЫ
Исчезающие машины и неработающие магазины. Проблемы с прицеливанием и поведением камеры. Немалое количество программных ошибок.

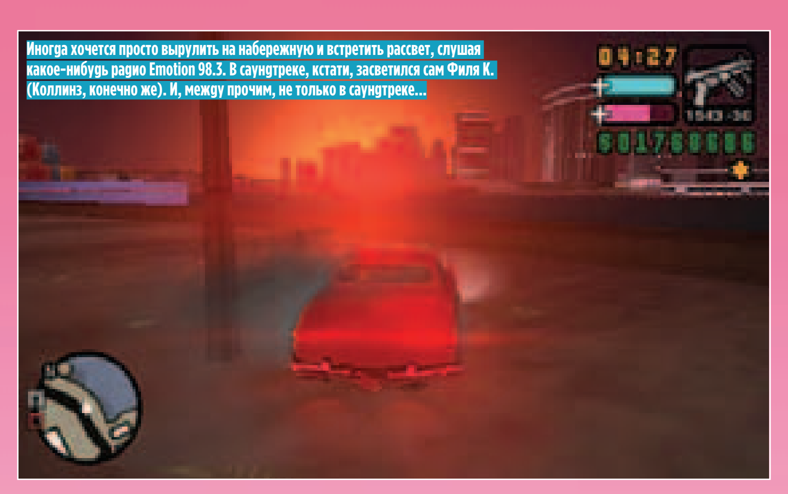
РЕЗЮМЕ
Крохотный шажок для сериала – и огромный скачок для PSP. Зубы у Grand Theft Auto выпали, осталось одно мыло.

ОТЛИЧНО

Мультики

Многопользовательская игра обогатилась новыми режимами. В Tanks for Memories игроки наперегонки стремятся завладеть танком, либо нанести ему наибольший ущерб, чтобы стать следующим танкистом. Might of the Hunter напоминает тот же «танковый» режим, только с вертолетом. Empire Takedown позволяет заняться уничтожением недвижимости противников. Из Liberty City Stories перекочевали гонки по чекпойнтам на разных видах транспорта, сражения «все против одного» и «все против всех», а также командные развлечения «захвати/уничтожь вражескую машину». И знаете, мультиплеер хорош хотя бы тем, что позволяет сменить надоевшую лысину Вика на хвостики красотки Кэнди Барр, полицейскую фуражку или шлем пожарного, а то и сыграть за одного из злодеев. Мы опробовали некоторые из этих режимов в редакции, но, хотя геймплей, в общем, неплох, у нас почему-то то и дело рвалась связь после первого же «фрага».


Строчить с колес как будто проще: левый шифт – целимся влево, правый шифт – вправо. Круг – стрельба. Мотоцикл хорош тем, что, сидючи на нем, можно стрелять еще и вперед.


Иногда хочется просто вырулить на набережную и встретить рассвет, слушая какое-нибудь радио Emotion 98.3. В саундтреке, кстати, засветился сам Филя К. (Коллинз, конечно же). И, между прочим, не только в саундтреке...


На мирных гражданах автоприцеливание работает хорошо. В пылу перестрелки – не всегда. Целиться вручную – особое мучение.









На карте, доступной в главном меню, можно поставить метку, которая будет отображаться на радаре (да, как в Shenmue). Удобно!

предприятия. Открытие трёхзвёздочного борделя обойдется дороже простецкого «массажного салона», но и дохода он будет приносить больше.

Бульдозеры

На что же тратить такие деньжищи? Уж конечно, не на машины и оружие. Разумеется, автомобильные и оружейные магазины в игре есть, но кто будет ими пользоваться, когда дробовик – оружие победителей – без затей валяется на задворках трейлерного городка, а в каждом переулке среди мусора найдется если не бронежилет, то уж точно пистолет-пулемёт. Отметьте их на большой красивой карте, которая лежит в коробке с игрой, и можете забыть адрес торговца стволами раз и навсегда.

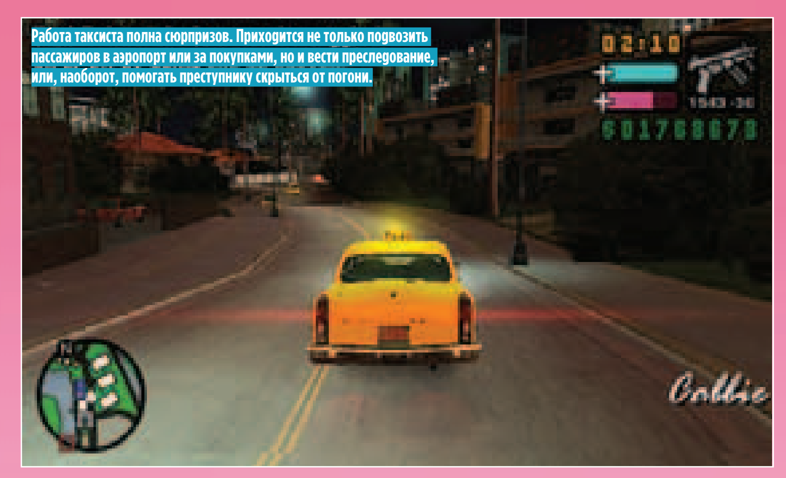
То же и с машинами. Они, знаете ли, ездят по улицам, а некоторые премило стоят у домов. Одолжив мотоцикл в том же трейлерном городке, можно прокатиться по набережной и положить глаз хоть на «скорую помощь», хоть на полицейскую таратайку, хоть на «пожарку с мигалками», хоть на бульдозер (не говоря уж о нашем прошлогоднем любимце-автопогрузчике). Все машины муниципальных служб обладают неплохой скоростью и весьма прочны – что ещё нужно? Разумеется, побочные миссии – и они есть. Нажимаем «вверх» на крестовине и превращаемся из бандита... из бандита превращаемся... в законопослушного труженика. Подрабатывая патрульным, ликвидируем преступников; на «скорой» собираем пациентов; что делают пожарные, думаю, тоже объяснять не надо. Как издавна заведено, по мере прохождения сюжета в игре открываются новые территории, дающие доступ к подработке в береговой охране (на катере) и в авиа-скорой (на вертолёте). Пройдя все миссии за кого-нибудь из спасателей, получаем специальный бонус и драгоценные процентики выполнения.

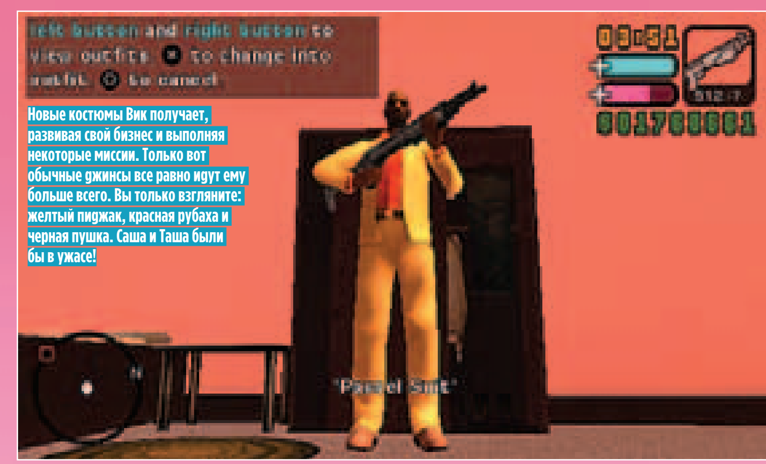
Багги

Покупать машины невыгодно ещё и вот по какой причине – в Vice City Stories работает «эффект матрицы». Каждый раз, когда вы въезжаете или вбегаете в очередной розовый столбик, знаменующий собой начало следующей миссии, происходит её загрузка, и то место, где вы стояли, «форматируется». Другими словами, действие вроде бы происходит там же, но «фигуры» расставлены уже по-другому – поэтому не удивляйтесь, если на месте брошеного мотоцикла вас будет ждать автомобиль. Самое неприятное, что иногда «форматируется» и гараж (хотя кто его знает – возможно, машины из него просто угоняют). А вот тачки, брошенные в произвольных, «несценарных»

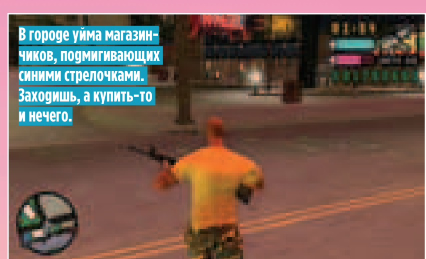
Сам себе ди-джей

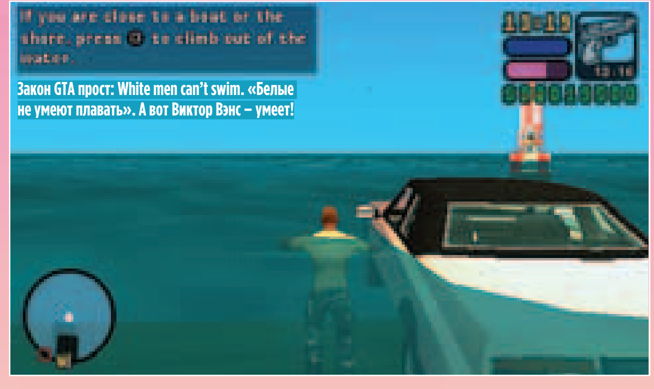
На момент написания этой статьи программа Rockstar Custom Tracks, предназначенная для перевода дорожек аудио-CD в формат «городского радио», официально поддерживала только GTA: Liberty City Stories. Однако это ограничение легко обойти: достаточно записать на карту памяти сохранение от GTA: LCS (сейвы можно найти, например, вот здесь: http://www.gamefaqs.com/portable/psp/save/925776.html). Запускаем Rockstar Custom Tracks (программу берем на сайте Rockstar в разделе Downloads), подключаем к компьютеру PSP, вставляем аудиодиск, выбираем дорожки, запускаем конвертирование. После окончания процесса на карточке PSP в разделе PSP/SAVEDATA появится папка с названием, заканчивающимся на CUSTOMTRACKS. Переименовываем папку в ULES00502CUSTOMTRACKS (первые девять символов берем с корешка упаковки игры) и слушаем любимую музыку во всех тачках Вайс-сити (для этого надо зайти в раздел «Audio» в игровом меню и включить опцию «Custom soundtracks»). Выбор автора – саундтрек к «Вангерам»!


Работа таксиста полна сюрпризов. Приходится не только подвозить пассажиров в аэропорт или за покупками, но и вести преследование, или, наоборот, помогать преступнику скрыться от погони.


Новые костюмы Вик получает, развивая свой бизнес и выполняя некоторые миссии. Только вот обычные джинсы все равно идут ему больше всего. Вы только взгляните: желтый пиджак, красная рубаха и черная пушка. Саша и Таша были бы в ужасе!

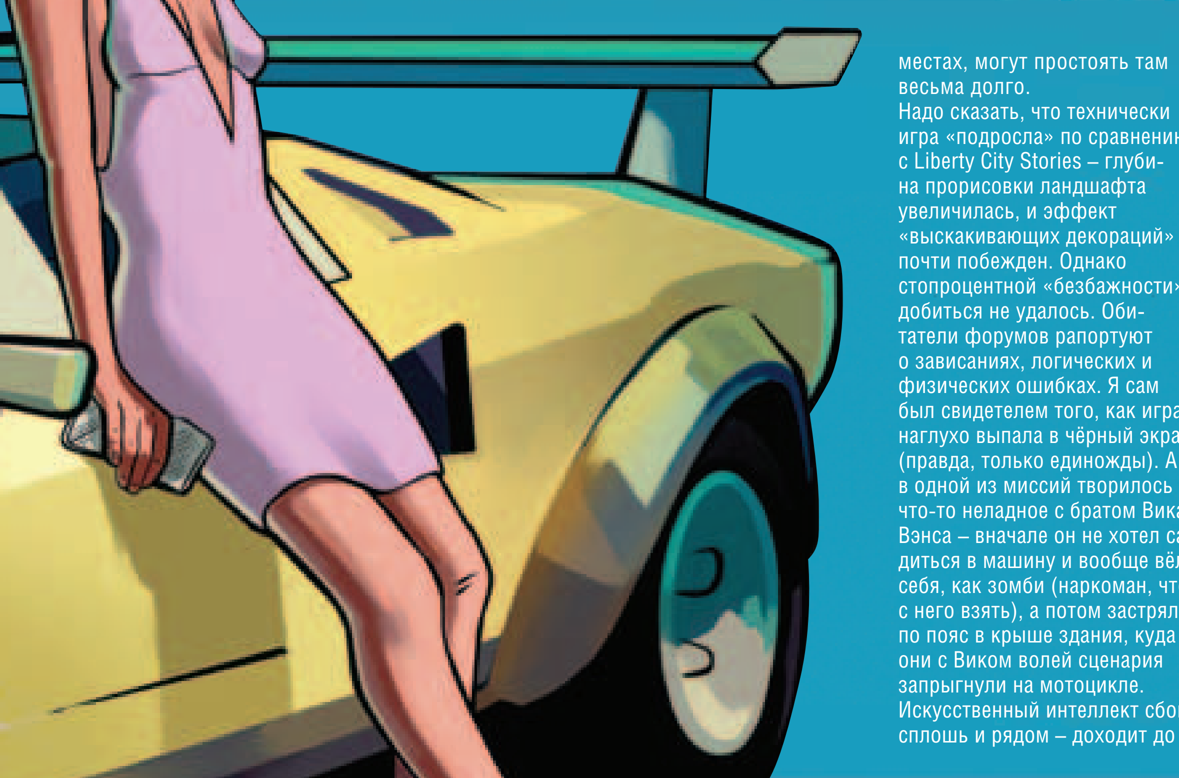



В городе уйма магазинчиков, подмигивающих синими стрелочками. Заходишь, а купить-то и нечего.


Закон GTA прост: White men can't swim. «Белые не умеют плавать». А вот Виктор Вэнс – умеет!







местах, могут простоять там весьма долго.

Надо сказать, что технически игра «подросла» по сравнению с Liberty City Stories – глубина прорисовки ландшафта увеличилась, и эффект «выскакивающих декораций» почти побежден. Однако стопроцентной «безбажности» добиться не удалось. Обитатели форумов рапортуют о зависаниях, логических и физических ошибках. Я сам был свидетелем того, как игра наглухо выпала в чёрный экран (правда, только единожды). А в одной из миссий творилось что-то неладное с братом Вика Вэнса – вначале он не хотел садиться в машину и вообще вёл себя, как зомби (наркоман, что с него взять), а потом застрял по пояс в крыше здания, куда они с Виком волей сценария запрыгнули на мотоцикле. Искусственный интеллект сбоит сплошь и рядом – доходит до того, что герой частенько не может попасть с первого раза в дверь машины. Враги то и дело бегут носом в стену, вместо того чтобы обходить препятствия. Можно, конечно, это счесть за шутку авторов – мол, американцы столько ездят на машинах, что и ходить-то разучились. И действительно: за рулём обитатели Вайс-сити чувствуют себя гораздо увереннее, но и здесь бывают проколы, вроде полицейских машин, в пылу погони сваливающихся на дорогу крышей вниз. Зато никуда не делся старый трюк с использованием проституток в качестве медсестёр. Система прицеливания и работа камеры тоже в традициях серии – да ещё и помноженные на нехватку шифтов и аналоговых рукояток на PSP. Честно, если бы в Vice City Stories вернулась «камера сверху», как в первых двух GTA, – было б куда удобнее. В конце концов, игра-то про восьмидесятые. СИ

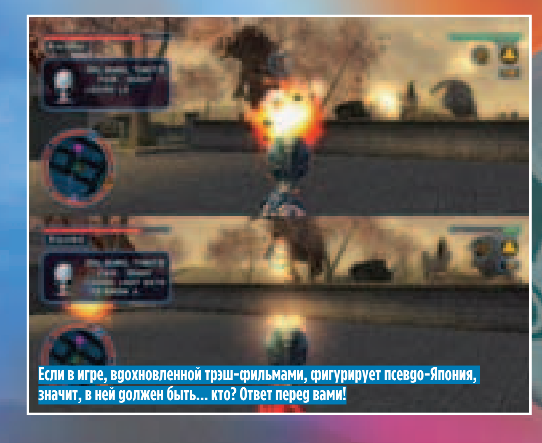


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ: PlayStation 2, Xbox
ЖАНР: action-adventure.freeplay.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Pandemic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2
ОНЛАЙН: www.destroyall-humansgame.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Если в игре, вдохновленной трэш-фильмами, фигурирует псевдо-Япония, значит, в ней должен быть... кто? Ответ перед вами!



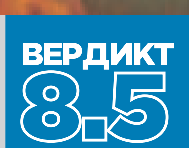
«Что ниндзя делают в Японии, то есть Такосиме, в 1969 году?» Этим вопросом задается не только игрок, но и сам Крипто.

DESTROY ALL HUMANS! 2



ОТЛИЧНО

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ПЛАНЕТУ ОБЕЗЬЯН



ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Увлекательный сценарий, полный нетривиального юмора и интересных ответвлений. Разнообразие средств уничтожения и псионических приемов.

МИНУСЫ
Широта игровых просторов достигается за счет снижения детализации. Иногда юмор становится совсем уж заумным. Есть накладки с режимом игры вдвоем.

РЕЗЮМЕ
Хулиганская игра для интеллектуалов от геймпада.

«Геймплей важнее сюжета», – слышу я строгий голос незримо стоящего за спиной редактора каждый раз, когда начинаю писать новый обзор. Однако серия Destroy All Humans! – случай особый. Помимо игры в обычном понимании, где, грубо говоря, надо бегать и стрелять, нам предлагается интеллектуальная забава «Пойми аллюзию». Чем-то похоже на «Магию крови», только более стилистически выверено, но от этого не менее разнообразно.

Постмодернизм

Действие Destroy All Humans! 2 происходит в 1969 году, и авторы из кожи вон лезли, чтобы затолкать в игру всю поп-культуру конца шестидесятых – начала семидесятых годов. Некоторые её проявления, вроде сериалов «Звёздный путь» и «Годзилла», впрочем, дожили и до наших времён. Расслышать в речи персонажей цитаты из песен «Битлз» и Дэвида Боуи также несложно. Но многие ли из вас, дорогие читатели, помнят, кто такой, например, Джексон Поллок*? Впрочем, авторы сценария ухитряются иронизировать и сами над собой – стоит персонажам (инопланетянину-фуронцу Крипто и английскому шпиону) некстати завести разговор о современном искусстве, как Крипто намекает собеседнику, что игрок уже, наверное, ушёл на кухню хрустеть чипсами. На что шпион отвечает: «Но в первой игре ты же использовал пароль «Синий всадник»**, вот и я подумал...» Да-да, четвёртая стена рушится постоянно, и обоюдоострые метаприколы поражают вас вторым остриём, когда вы уже думаете, что первое оказалось тупым. Для тех же, кто не воспринимает подобные высоколобые выверты, припасены





Метеорная пушка в действии. Есть что-то ироническое в использовании ее в районе Тунгуски (в игре это, правда, не река, а населенный пункт).

* Пол Джексон Поллок (1912-1956) – американский художник, один из наиболее известных представителей абстрактного экспрессионизма. Прославился благодаря своему художественному методу, состоявшему в энергичном разбрызгивании краски на лежащий на полу холст. ** «Синий всадник» (Blauer Reiter) – объединение близких к экспрессионизму художников, существовавшее в 1911-1914 в Мюнхене. Основано Василием Кандинским и Францем Марком.





смешные акценты русских (матерятся, как сапожники!) и японцев, а также комедийные ситуации, связанные с тем, что новый Крипто (а нашего героя зовут Криптоспоридиум-138) наконец-то обзавёлся важнейшим органом (в смысле, сценаристы о нём вспомнили. – *Прим.ред.*), который Крипто ласково называет package, а красавица Наталья – повелительным наклонением от глагола «ковать».

Метеоризм

Впрочем, на геймплей новая особенность инопланетной анатомии влияет до обидного мало. Чтобы исправить этот недочёт, авторы расширили арсенал маленького серого человечка. К старым добрым дезинтегратору, электронной пушке и анальному зонду добавились: невыразительный дислокатор, отбрасывающий жертву в произвольном направлении; очень полезный метеоритный дождь, позволяющий сровнять с землёй целое здание, не залезая в тарелку; голографический уборщик Гастро, работающий стационарной (а впоследствии и мобильной) турелью; и, наконец, Секретное Оружие, которое на то и секретное, чтобы не говорить вам, как оно работает.
На кого же обрушит Крипто всю эту смертоносную мощь? О-о, теперь у него личные счёты с «большими розовыми обезьянами» (как он презрительно называет людей), особенно с представителями вымышленной организации Кей-Джи-Би из несуществующей страны Совьетский Союз. Ведь именно они сбили фуронский корабль-матку ракетой с красивой надписью «СССР». В результате Крипто-137 и его наставник Ортопокс трагически погибли, однако клону Крипто-138 удалось спастись. Теперь его цель – отомстить мерзким кейджибишникам, раскрыть их коварные планы, а попутно собрать обломки своей космической базы и соблазнить совьетскую шпионку-перебежчицу Наталью Иванову.

Мисс и миссии

Заметим, что в любовных делах наш герой отличается куда большей щепетильностью, чем, например, герой Canis Canem Edit. Несмотря на то что Сто Тридцать Восьмой, как и его «предок» Сто Тридцать Седьмой, обладает телепатическими способностями, он не использует их для совращения жительниц Земли. С тех пор как взор огромных зеркальных глаз Крипто обратился на прекрасную Наталью, он честно старается заслужить её и толь-

Одна из романтических сцен между Крипто и Натальей.



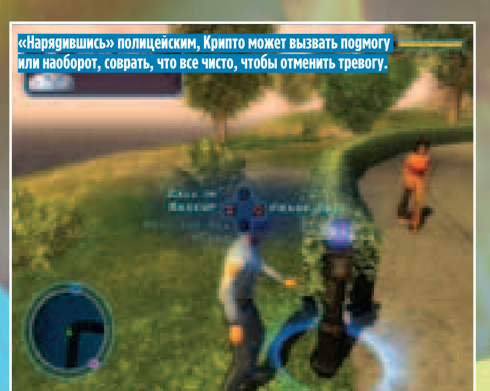




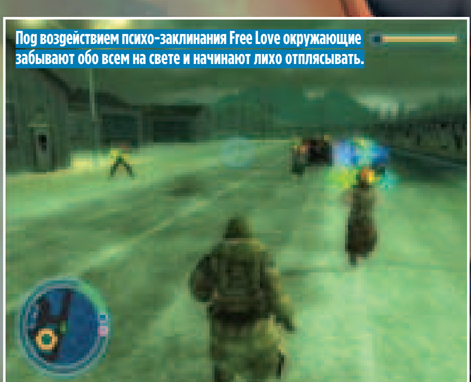
В некоторых миссиях главная задача Крипто – учинить как можно больший погром, чтобы отвлечь внимание… а, какая разница, от чего!



Как только герой вселяется в очередное тело, здоровье носителя начинает стремительно убывать.



«Нарядившись» полицейским, Крипто может вызвать подмогу или наоборот, соврать, что все чисто, чтобы отменить тревогу.



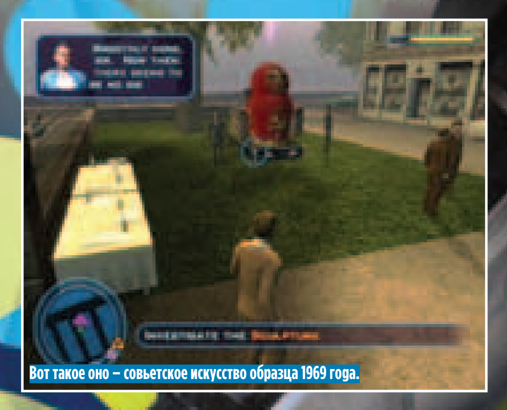
Под воздействием психо-заклинания Free Love окружающие забывают обо всем на свете и начинают лихо отплясывать.

Вместе весело шагать

Важное дополнение по сравнению с первой частью – возможность подключить к уничтожению человеков второго фуронца (в красном комбинезончике). Иногда, когда враги валят тучей, начинает казаться, что Destroy All Humans! 2 изначально рассчитана на прохождение вдвоем. «Запасной игрок» может прийти на помощь товарищу когда угодно, но будьте осторожны – логика игры может дать сбой (например, не произойдет сюжетно важное событие), если напарник войдет в игру, а потом снова отключится во время миссии. В этом случае выход один – снова активировать второго игрока, хотя бы за джойстиком никого и не будет. Разбежаться слишком далеко братья-клоны не могут – если расстояние между ними превысит некий критический порог, один из инопланетян телепортируется поближе ко второму. При полетах на тарелке Крипто-(n+1) управляет вращающимся орудием, укрепленным на корпусе НЛО снизу. Кроме совместного прохождения игры, два фуронца могут развлекаться психокинетическим «теннисом». Жалко только, что в сюжетных роликах все равно участвует лишь один Крипто.



Этот памятник Арквудл обозвал «идолом фальшивого бога» и приказал сровнять с землей.



Вот такое оно – советское искусство образца 1969 года.



Солдатик как будто из Red Alert 2 сбежал… Одного поля ягода: «водка-балалайка-красная звезда».



Даже сидя в летательном аппарате, все равно можно превращать предметы в боеприпасы. Только и снаряды получаются для «тарелочных» орудий.

ко её расположение. Наблюдать за смешным и трогательным романом этих представителей двух разных «народов» гораздо приятнее, чем за мычанием Ника Мейсона из Urban Chaos: Riot Response или поползновениями «темного мессии» Сарефа. Ну а где любовь-морковь, там и эскорт-миссии «доберись до точки X, защищая подружку». Заданий, где вам нужно сопровождать ведомого, пробиваясь через вражеские заслоны, немало. И хорошо ещё, если вы идёте в паре с Натальей – она, по крайней мере, вооружена табельным парабеллумом. А если напарник безоружен, враги сыплются буквально из воздуха, а верный дезинтегратор даже не оснащён системой самонаведения? Тяжело? Не забывайте, что Крипто может бесконечно клонироваться! Кроме того, Сто Тридцать Восьмой научился добывать амуницию из всего, что плохо лежит или стоит. Только представьте – подруливает на разборку очередной кейджибишный лимузин, а вы его – раз! – и трансмогрифицировали на снаряды к метеорной пушке. Враги в панике – на чём домой ехать. У Крипто таких забот нет – по всей голубой планете понатыканы парковки для тарелочек, а также статуи фуронского бога Арквудла. Уважишь просьбу бога – получишь ещё одну посадочную площадку. А тарелка – это не только средство передвижения и уничтожения, но и магазин, и научная лаборатория. В магазине в обмен на фуронские «технобатарейки» можно улучшать личное снаряжение Крипто и оборудование летательного аппарата. А в научной лаборатории стоит «генный миксер». Если смешивать в определённых пропорциях гены затянутых на тарелочку обезьян... то есть людей, для изучения и опытов, можно научиться гораздо эффективнее оказывать на них телепатическое воздействие и быстрее похищать тела.

В здоровом теле – здоровый алиен

Да, теперь Крипто не маскируется под землян, а буквально занимает их тела. Гулять в обычном фуронском обличии, как и прежде, небезопасно – даже если ни на кого не нападать, а лишь дружелюбно помахивать огромной инопланетной пушкой, население начинает паниковать, на месте мгновенно появляется полиция, а за ней и армия на броневиках. Так что лучше быстренько натянуть личину какого-нибудь респектабельного яппи или шебутного хиппи, а всех свидетелей отвлечь с помощью пси-приёмчика Free Love. Более того, часто ключевые персонажи соглашаются вас выслушать, только если вы придёте к ним в том или ином теле. Так, например, начинаются все побочные сюжетцы-задания. В Destroy All Humans! 2 на смену безликим «Убей 30 коров за 20 секунд» пришли замечательные сценки с британцем, решившим сменить пол, или японским трудоголиком, упивающимся покупкой новой машины. Помимо таких одиночных зарисовок, в игре даже есть отдельный сценарий второго плана, связанный с земными культами Арквудла, прохождение которого (сюжета, а не Арквудла) сулит свои награды.

Не утерял Крипто и способность к чтению мыслей – иногда это нужно по сюжету, но заглядывать в мозги землян можно и просто так, с удивлением выясняя, что белые ниндзя думают исключительно трёхстишиями-хайку, а советские солдаты после увольнения мечтают заняться ледяной скульптурой. Иногда герою удаётся прочитать даже мысли игрока – например, когда Крипто и геймер хором обвиняют разработчиков в очередном «плагиате».

Mostly Harmless

Выглядит Destroy All Humans! 2, возможно, похуже, например, той же Canis Canem Edit. Нет здесь той выразительной анимации персонажей, да и детализация окружающего мира – что ландшафтов, что людей – более скудная. Зато игра безо всяких подгрузок переходит от ролика к миссии, а от пеших прогулок (не забудем, впрочем, о реактивном ранце) – к полётам на родной уфошке. Да и дизайнеры верно схватывают главное, не забывая выпускать на дороги Альбиона двухэтажные автобусы, а на улицы Такосимы (а вы думали, Крипто засел сиднем в одной только Америке?) – девочек в матросских костюмчиках, громогласно обзывающих инопланетянина «гайдзином». И даже советский научный городок выглядит весьма и весьма убедительно для трэш-пародии, смутно вызывая в памяти слово «шарашка» и живо напоминая о службе в космических войсках. В глазах Крипто, как в кривом зеркале, отражается не настоящая середина прошлого века, а наше представление о ней, сотканное из музыки, фильмов, книг и картин тех лет. Добро пожаловать в самую несерьёзную интерактивную энциклопедию шестидесятых! СИ



Ниндзя впечатлен способностью фуронца перемещать тяжелые предметы силой воли. Это Крипто еще добрый, мог бы и самого белоштанника закинуть подальше!

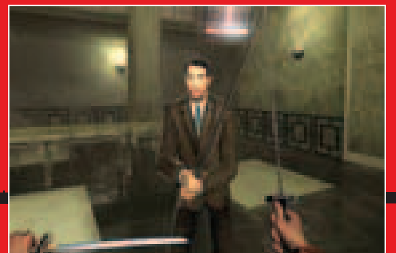




RED STEEL

МЕЧНИК, СТРЕЛОК, ГАЙДЗИН И ПРОСТО ИЗБРАННИК ПРИНЦЕССЫ АЗИАТСКОГО ПРЕСТУПНОГО МИРА ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ. ТЕРНИСТУЮ, КАК САМА ЖИЗНЬ.









Фильмы о якудза всегда славились зрелищностью, жестокостью и запутанными сюжетами, затрагивающими тему чести, справедливости и мести. Американцы в таких картинах чаще всего выступали лишь в роли крупных бизнесменов (которых убивали в первые же пять минут), бугаев-телохранителей (которых убивали сразу после бизнесменов) или туристов, истошно вопящих при виде рек крови и переломанных рук. И если гайдзин * вдруг стал центральным действующим лицом, то это верный признак подмены – такие фильмы только сами гайдзины и снимают. И кроме зрелищности и мести тут, мол, ничего не сыщешь. Парижане из Ubisoft попытались оспорить это утверждение, и у них почти получилось.

Главный герой игры – Скотт – рассматривал рыбок в аквариуме вместе с будущей женой. Им предстояла встреча с ее отцом, влиятельным человеком из Японии, на поверку оказавшимся еще и главой клана якудза. Завистникам покоя не давало, что папаша вел бизнес по возможности честно. И ведь надо же было такому случиться – похищение дочурки ерепенистого оябуна совпало в пространстве и во времени с тем, как Скотт рассматривал рыбок, и… Короче, всеобщее братание и свадьбу придется на время отложить. Скотт, впрочем, не сильно расстроился: то ли оттого, что сценаристы не написали ему ни единой строчки для диалогов, то ли он увидел в происходящем блестящую возможность доказать будущим родственникам всю серьезность своих намерений в отношении возлюбленной. Так или иначе, наш герой с ходу разучил искусство владения катаной, поднял с полу пушку и отправился всех спасать.

В лучших традициях жанра злодеем и предателем оказался начальник охраны нерадивого папаши. Во всем мире у него подкормлены приспешники: от портовых грузчиков до официантов и служащих многозвездочного отеля. Куда бы ни отправился герой, везде его встречают суровые парни в темных очках и с выпирающей из-под пиджака кобурой. Впрочем, Скотт тоже не лыком шит: за ним не заржавеет ни в грызло угостить, ни из автомата свинцом напичкать. Одновременно он может носить два типа оружия, независимо от того, сколько оно весит или занимает места в… эээ… карманах. Ожесточенные перестрелки на каждом шагу диктуют свои законы: как правило, побеждает тот, у кого пушка мощнее. Поэтому сколь бы стильно ни выглядел пистолет, хороший дробовик или пулемет все равно лучше. Ничего нового? Стандартный геймплей современного

«Секретная миссия от секретного руководства секретных агентов! Спрячьтесь, пожалуйста, за диван, чтобы другие игроки не подслушивали…»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: redsteelgame.uk.ubi.com

Автор: Евгений Закиров
zakirov@gmail.com

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Интересное управление, выразительная графика, отличный саундтрек, интерактивность, увлекательные перестрелки.

МИНУСЫ
Мелкие недоработки, долгие загрузки, разочаровывающие вставки-комиксы, слабый мультиплеер.

РЕЗЮМЕ
Если все шутеры на Wii будут так же нещадно эксплуатировать возможности контроллеров, то вскоре жанр ожидает новый расцвет. Ведь уже Red Steel – это не пробный шажок, а дерзкий выпад.

ХОРОШО

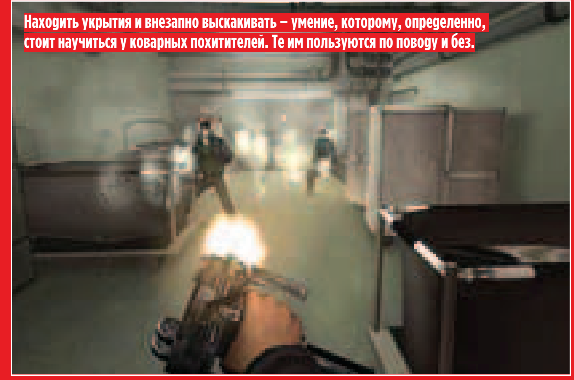
Алло, это прачечная?

После десяти часов перестрелок и дуэлей на мечах Red Steel еще в состоянии показать зубки: на закуску припасен мультиплеер, рассчитанный аж на четверых игроков (split-screen, никак иначе). По непонятным причинам сражения с холодным оружием из него исключены, зато вместо них появляется… телефон. Помните, в Dead Rising особенно бесило то, что добрый негр из укрытия решался докучать Фрэнку разговорами исключительно, когда тот сопровождал в безопасное место выживших или приводил в чувство психопатов? Здесь то же самое. Возомнивший себя телефоном контроллер звенит и вибрирует, прямо-таки разрываясь от желания поручить игроку новое, еще более ответственное задание, когда у того и так руки заняты. «Секретная миссия от секретного руководства секретных агентов! Спрячьтесь, пожалуйста, за диван, чтобы другие игроки не подслушивали…»

шутера вдруг заиграл новыми красками благодаря инновационному управлению, использующему одновременно и пульт, и «нунчаку». Как это выглядит? Извольте. За прицеливание и стрельбу отвечает «пульт». При наличии большого телевизора и достаточной ловкости можно без особого труда прицеливаться «на лету», однако из-за излишне тугой отзывчивости есть смысл прибегнуть к помощи полуавтоматической наводки. Более точное прицеливание осуществляется приближением контроллера к экрану (на самом деле, просто плавным движением руки вперед), но и оно не спасет в особенно жарких перестрелках, когда пули летят со всех сторон и уделять одной цели все внимание просто-таки опасно для жизни. Все это время «нунчака» должна спокойно лежать в левой руке, но постоянно быть наготове. Открыть дверь, перезарядить оружие, поднять с пола новую пушку или какой-нибудь предмет – для всего этого необходимо «правильно» потрясти погремушку. Руководство пользователя пытается заверить, что для каждого действия предусмотрено определенное движение, но на деле достаточно просто помотать контроллером – благо два исключающих друг друга действия встречаются нечасто. Только при бросании гранат (и при том условии, что вы найдете в этом пользу) с «нунчакой» полагается управляться согласно



Через минуту этот зайка потеряет рассудок, схватится за вантуз, страшно завопит и бросится завоевывать мир. Жаль, но это всего лишь фантазии. Рота-а-а, пли-и-и!



Находить укрытия и внезапно выскакивать – умение, которому, определенно, стоит научиться у коварных похитителей. Те им пользуются по поводу и без.

Красочные взрывы, расшвыривающие по сторонам тела незадачливых врагов и груды обломков, придают игре живость, а игроку желание двигаться дальше.



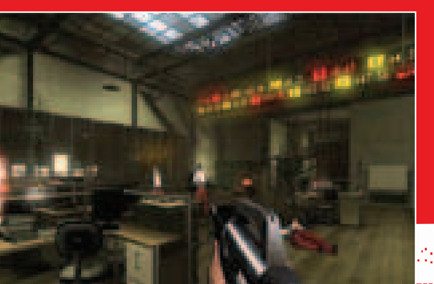
А если вы откажетесь – он вас зарэжэт!

Самой расхваленной особенностью игрового процесса Red Steel являются сражения на мечах. Выглядят они так: в определенных, заранее предусмотренных создателями местах отважного героя встречает верзила с какой-нибудь железкой в руках. То может быть катана или лом – не суть. Камера намертво фиксируется на противнике, и вы уже никак не упустите его из виду – игра поместила героя в «фехтовальный режим». Из безделушки «нунчак» превращается в незаменимый механизм для блокирования ударов (встряска) и ухода от них (зажатая C и наклон рукояти в соответствующую сторону). Удачное парирование на секунду лишит врага защиты – рубите его пультом! В обучающем сражении вас научат не только рубить и колоть, но и делать простейшие комбо. Как итог: даже безумное размахивание пультом (движения все равно распознаются не слишком точно) не оставит большинству противников и шанса на сопротивление. Если же играть «по правилам», потасовка может затянуться надолго. Создатели не поленились и приготовили несколько типов нападений и ровно столько же защитных приемов. К несчастью, не каждый сумеет освоиться настолько, чтобы все получалось легко и изящно, а потому, вероятно, авторы и занизили вражью сноровку.

выведенной на экран инструкции. То есть, зажать на пульте «вниз» и левой рукой выбросить виртуальную лимонку вперед. В узких коридорах с путями для быстрого отступления такую роскошь позволить можно, однако на открытых пространствах лучше не рисковать.
К сожалению или к счастью, но просторных площадок для небольшой локальной войны в Red Steel предусмотрено очень мало. Чаще приходится иметь дело с коридорами, заваленными складами, снова коридорами и лишь изредка с роскошью, вроде комнат или залов. Происходящее напоминает первоклассный шутер со световым пистолетом, где подобные вольности прощались и даже отчасти оправдывались. Однако необходимость не только стрелять по мишеням, но и самостоятельно перемещаться по уровню, в корне меняет ощущения от процесса. Динамика и сложность растут по мере прохождения, и если первые минуты покажутся вам неожиданно напряженными, то знайте: дальше будет жарче. Мимолетные подсказки научат переворачивать столы (все та же встряска «нунчаки»), создавая таким образом пуленепробиваемое укрытие. Однако куда полезнее не прятаться по углам, а сразу брать быка за рога, загодя примечая взрывоопасные бочки и технику. Красочные взрывы, расшвыривающие по сторонам тела незадачливых врагов и груды обломков, придают игре живость, а игроку желание двигаться дальше. Заставить остановиться и перевести дыхание может только шаткое здоровье, которое по нынешней моде восстанавливается после нескольких секунд передышки. Аптечек и аспирина в мире Red Steel не существует, зато иногда встречаются бронежилеты. В Рэмбо с ними все равно не поиграешь, но шансы выжить существенно возрастут.
Игра поделена на три акта, по нескольку миссий со своими подуровнями в каждом. Сюжетная информация подается либо в монологах (Скотт во время бесед сохраняет истинно азиатское хладнокровие, спокойствие и молчание; совершенно непрошибаемый тип), либо видеовставками в комикс-стиле. Ни о первом, ни о втором никаких предупреждений не поступает – размявшись в десятке перестрелок, герой вваливается в уютно обставленную комнату, успевает краешком глаза заметить людей в углу, и… его тело переходит в управление виртуальному режиссеру. В девяти случаях из десяти двухминутное театральное рассуждение о том, как все плохо и сколько повсюду развелось предателей, внезапно прерывается появившейся из ниоткуда сворой криминальных статистов одинакового телосложения и формы лица. Пока камера провожает важных сюжетных персонажей в безопасное место,


Крокодил Гена сошел с ума и вот-вот застрелит Чебурашку. Несмотря на маску без дыр для глаз, стреляет он метко. Впрочем, любого противника всегда можно обезоружить выстрелом в руку. И тогда Гена взмолится о пощаде на непонятной тарабарщине, муа-ха-ха!

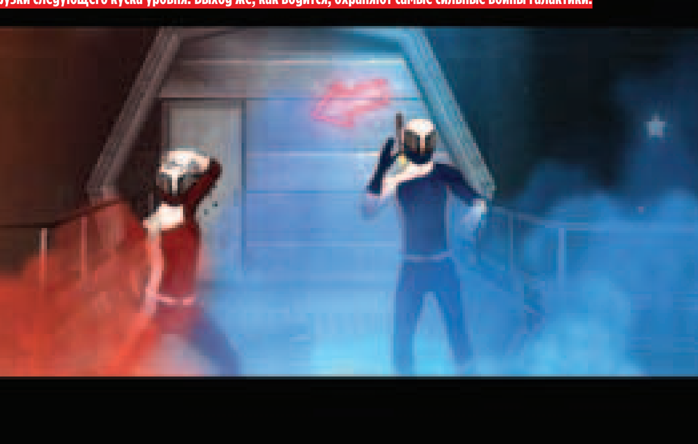

Страшно, когда вокруг снуют десятки одинаковых лицом молодцев в таком, гм, оригинальном наряде. Однако сами лица нельзя не похвалить – они весьма живые и достоверные. Не то что, гм, кое-где.








«Гоу-гоу, паува рейнджерс!» Стрелочка на двери услужливо показывает на выход, за которым, надо полагать, скрывается точка загрузки следующего куска уровня. Выход же, как водится, охраняют самые сильные воины галактики.



Убить нельзя помиловать!

Одолев мечника в поединке (все сражения проходят строго один на один, без вмешательства со стороны), Скотт должен сделать выбор – безжалостно прикончить подлеца или великодушно пощадить. Первое – забавы для, второе – чтобы получить очки уважения, нужные для улучшения навыков, бесполезных настолько же, насколько и вся эта затея с фехтованием; хорошему шутеру для счастья пулемет нужен, а не железная бряцалка.

бандиты перезаряжают оружие, занимают выгодные позиции и наводят прицелы на беззащитного героя. В результате, как бы ни расположились звезды на небе, Скотт всегда оказывается один против всех. Увы, но стилизованным «под комикс» зарисовкам не хватает ни динамики, ни руки настоящего иллюстратора. Размытые, замазанные картинки, на которых с трудом и героев-то различишь, несравнимы с тем пиршеством, к какому приучили нас обе Max Payne. После впечатляюще оформленного титульного меню, показывать такое, по меньшей мере, стыдно. К слову, о настройках: внести поправки можно исключительно до начала игры, потом уже ничего изменить нельзя. Система «чекпойнтов» не бог весть какая удобная, так что выйти обратно в меню и «поменять все обратно» получится не сразу.

В графическом плане Red Steel и рядом не стоит с современными фаворитами жанра (но по меркам уходящего поколения очень и очень недурна). Что не помешало французам замаскировать размытые текстуры на стенах яркими спецэффектами да удачным блюром «а-ля Rainbow Six Vegas» и отвлечь внимание повсеместной интерактивностью. Все это, к несчастью, сказалось на продолжительности загрузок, распухшей сверх меры. Случаются и совсем удивительные казусы: нередко можно застать ополчившихся против игрока вояк замурованными в стены (с расставленными в форме звезды руками и ногами). Текстуры не всегда успевают загрузиться, и один и тот же пол в разное время может оказаться «просто серым» или же выложенным плиткой. Впрочем, как и ошибки чтения диска, подобные неурядицы обязательно будут исправлены в будущем, с выходом обновлений для прошивки Wii. В конце концов, геймплей в состоянии восполнить ситуативные заминки свежими идеями – благо в нем-то дыр как раз и не найти. А уж управление каждый должен опробовать сам – для первой же попытки очень и очень неплохо. **СИ**

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE



Продолжение следует

Всем известно: долгожданное продолжение одного из лучших квестов современности появилось еще в ноябре прошлого года. Почему же за обзор мы беремся только сейчас? Все очень просто: и первая, и вторая часть «Runaway» в разных странах выходили с задержкой в несколько месяцев. На этот раз повезло жителям Германии. Таким незамысловатым образом испанцы поблагодарили немецких поклонников – именно они наиболее радушно приняли Runaway: A Road Adventure. Однако судьба первой части складывалась не лучшим образом. К моменту выхода игры издатель неожиданно отошел в мир иной, оставив потрясенную Pendulo Studios с новорожденной A Road Adventure на руках. Так бы и кануло увлекательное приключение в неизвестность, но судьба (не без вмешательства разработчиков) решила иначе – спустя год после испанского релиза игра постепенно начала завоевывать сердца геймеров по всему миру. Между прочим, следующей страной, осчастливленной выходом A Road Adventure, стала Россия, а потом, как грибы после дождя, появились версии для других стран.

Один в поле воин

Брайан и Джина – главные герои игры, не только выжили в финале первой части, но и обеспечи-

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Focus Home Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК:
Pendulo Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Слабый игровой ПК
ОНЛАЙН:
www.runaway-thegame.com

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Захватывающий сюжет. Запоминающиеся персонажи.

МИНУСЫ
Отсутствие внятного окончания. Небольшие огрехи в анимации.

РЕЗЮМЕ
Одна из тех жемчужин, благодаря которым рисованные квесты дотянули до 2007 года.

Бывший ботаник не прочь покрасоваться перед зеркалом.



Сигануть из самолета без парашюта? Запросто.

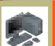
На фоне других персонажей Брайан, может быть, и смотрится простачком, но мы-то знаем, что это не так.

ли безбедную старость и себе, и будущим детям и внукам. После таких волнений не помешает как следует отдохнуть – махнуть, к примеру, на Гавайи. Именно так и поступили наши герои, но отдых закончился так же быстро, как и начался. Самолет, на котором влюбленные решили осмотреть местные достопримечательности, подбили. Брайан вновь теряет Джину – единственный парашют он мужественно отдает девушке, а сам пытается посадить самолет.

События первой части не прошли для нашего героя даром – обычный студент не только научился сажать на землю падающие самолеты без вреда для здоровья, но и заметно раздался в плечах. Теперь бывший ботаник не прочь покрасоваться перед зеркалом, и в новой серии горы мышц придутся весьма кстати. Гонки на катерах, поездки на скоростных снегоходах, прыжки с парашютом – скучать ни вам, ни Брайану не придется. И хотя Runaway как нельзя лучше подходит для мини-игр, Pendulo Studios, в отличие от той же Revolution Software, не гонятся за модой – подобных развлечений не предвидится. И ловкости рук для исполнения всех трюков не потребуется: отложите джойстики и клавиатуры в сторону, возьмите в руки мыши. Все как в старые добрые времена.

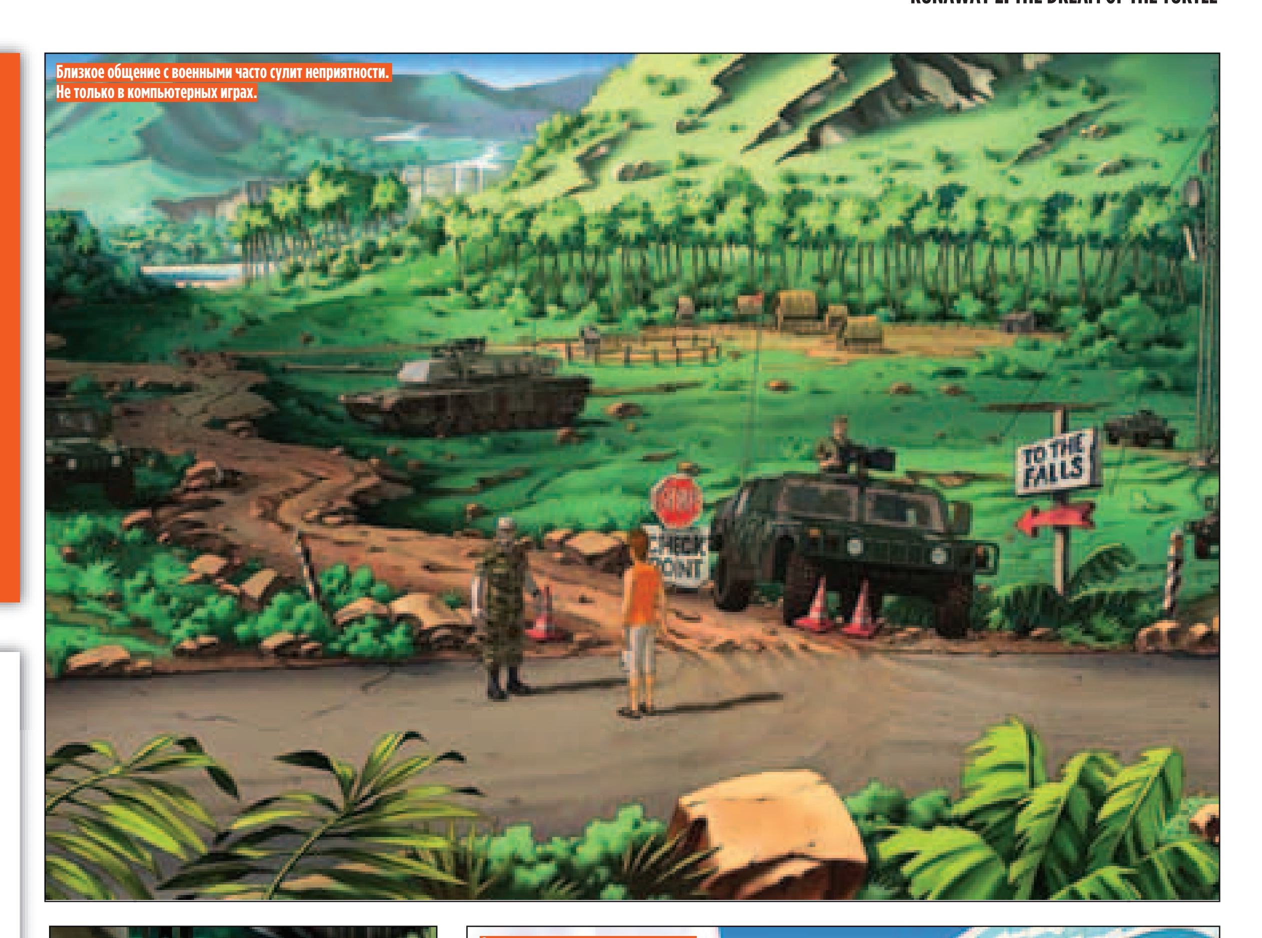
Главный порок Runaway остался в прошлом – «пиксель-хантинг» сведен на нет. А вот головоломки придутся по вкусу разве что фанатам первой части. Они, скорее всего, прекрасно помнят, что сложность игры то и дело менялась, да и понять ход мысли разработчиков было непросто. Спустя шесть лет почти все по-прежнему: простые задачки сменяются трудными, а ближе к финалу сложность Dream of the Turtle падает настолько, что игра попросту превращается в мультфильм. Встречаются задания,





Уроки истории

Компания Pendulo Studios основана Рафаэлем Латиегу (Rafael Latiegui), Рамоном Эрнаэсом (Ramon Hernaez) и Фелипе Гомесом Пинилла (Felipe Gomez Pinilla). За долгие 12 лет существования сплоченная команда разработала всего 4 проекта: Igor: Objective Uikokahonia (1995), Hollywood Monsters (1997), Runaway: A Road Adventure (2001) и Runaway 2: The Dream of the Turtle. Все упомянутые игры были замечательными представителями жанра, а Runaway даже претендовала на звание лучшего приключения года (правда, не во всех странах). Надо отдать Pendulo Studios должное – за 12 лет они не растеряли таланта. Их игры выделялись отменным юмором, запоминающимися персонажами и сдобрены захватывающими сюжетами.



Близкое общение с военными часто сулит неприятности. Не только в компьютерных играх.

кажущиеся несколько надуманными. К примеру, за дешевую выпивку NPC готов отвечать на ваши дурацкие вопросы хоть до второго пришествия.

И умом хорош, и внешним видом опрятен

Графический движок (между прочим, шести лет от роду) теперь просто не узнать – если большинство пейзажей Road Adventure казались несколько пустоватыми, то в The Dream of the Turtle каждый хочется «повесить» на рабочий стол. А вот к внешности персонажей все еще есть претензии – Pendulo Studios так и не наняли умелого аниматора, поэтому герои смотрятся неестественно даже для мультипликационного приключения. Особенно это заметно в видеороликах – иногда мимика попросту «не поспевает» за речью.

Единственное сильное разочарование поджидает лишь в конце игры. Pendulo Studios решили не отвечать на большинство поставленных вопросов, отделавшись надписью «to be continued…».

В памяти тут же всплывает Dreamfall (и пусть только разработчики посмеют утверждать, что не намекнули на продолжение). Однако если в FunCom не уверены, что продолжение будет, то Pendulo Studios бояться нечего – слишком много поклонников по всему миру. Поэтому оставлять историю недосказанной – сущее хамство. Если бы не это досадное недоразумение с окончанием, Runaway 2 наверняка получила бы оценку, как минимум, на один балл выше.

Впрочем, и 8 баллов поставлены не зря. За исключением упомянутого промаха, The Dream of the Turtle оставляет прекрасное впечатление и преподнесет поклонникам Брайана и Джины немало приятных часов (около двадцати, не меньше). СИ



Солнце, море, пляж… а вот главное на лице девушки – отсутствует.

«Бармен, еще полторы!»

Германские умельцы не сидят без дела – то неофициальное продолжение Broken Sword анонсируют, то задумают сделать римейк вполне себе официальной Simon the Sorcerer 3D, то вдруг от чистого сердца решат разрабатывать Runaway 1.5. Задумка такая: известная троица в лице Брайана, Джины и саквояжа с двадцатью миллионами долларов отправляется отдыхать на курорт. Брайан подумывает сделать Джине предложение, и даже направляет стопы в ювелирный магазин, но возлюбленная неотступно следит за ним. И каково же удивление Джины, когда она видит совершаемое Брайаном преступление. Конечно, Брайан ничего такого не делал – все это работа двойника из преступного мира. Несмотря на столь обрывочные и невнятные сведения, разработчики утверждают, что сюжетная линия готова на все 100%. Правда, петь песни во славу доблестных германских добровольцев пока еще очень рано – последняя новость на официальном сайте неофициального продолжения датируется октябрем 2004 года. Так что шансов пополнить коллекцию приключений Брайана и Джины не очень много.



НАГРАДЫ НАШЛИ ГЕРОЕВ!

Геройская акция «Собери мир Heroes of Might and Magic V», проводимая компанией Nival Interactive и журналом «Страна Игр» для самых верных почитателей серии, завершена. Настало время решительно подвести итоги и назвать гордые имена Героев-победителей.

Напомним, что условия акции «Собери мир Heroes of Might and Magic V» были довольно сложными. Всем преданным поклонникам знаменитой игровой вселенной, желающим принять участие в конкурсе, необходимо было собрать открытки с видами замков из игры Heroes of Might and Magic V со специальными отрезными купонами, вложенные поочередно в 6 номеров журнала «Страна Игр». Найдя в коробке с лицензионной версией игры седьмой купон, претендентам на нешуточные призы нужно было максимально проявить свои творческие способности и сочинить девиз для Heroes of Might and Magic V, а затем отправить его со всеми семью купонами на абонентский ящик компании Nival Interactive.

За кропотливый труд победителям полагалось более чем достойное вознаграждение. Счастливчиков, чьи девизы, по мнению строгого жюри, были признаны лучшими, ждали по-настоящему «геройские» награды: суперсовременный ноутбук, широкоформатный мультимедийный ЖК-монитор премиум-класса, системная плата, разработанная специально для любителей экстремального разгона и новейших компьютерных игр, игровые манипуляторы, мощный графический ускоритель!

И, конечно, уникальные подарки от создателей игры – компании Nival Interactive – DVD-версии Heroes of Might and Magic V и официального дополнения «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера» с автографами разработчиков, а также эксклюзивные футболки с символикой игры!

Истинными Героями объявляются следующие участники, проявившие невероятную настойчивость, неслабый сочинительский талант и терпение, достойное вечного уважения!

ПРИЗЕРЫ:

Итак, Зорин Роман из Санкт-Петербурга – автор девиза «Новые Герои – новые Победы!» получает стильный ноутбук Toshiba Satellite M70.

Гайоли Антону Сергеевичу из Владивостока, сочинившему лозунг «Герои возвращаются, твой ход...», достается 20-дюймовый мультимедийный ЖК-монитор премиум-класса AL2032W от компании Acer.

К Огурцову Сергею из Электростали, придумавшему слоган «Учись управлять небом и землей. Покори силы света и мрака. Будь храбр и настойчив. И воцарится мир вокруг тебя», отправляется системная плата GIGABYTE GA-G1975X.

Репетиев Н.В. (Нижний Новгород), написавший «Герои снова собрались, клинки и стяги взмыли ввысь. Им в битвах предстоит решить – кому угаснуть, а кому вершить!», награждается мощнейшим графическим ускорителем Radeon X1900 XTX.

Емельянову Александру из Великого Новгорода (девиз: «Война – это только начало, а мир – ещё не конец»), Мазепе Михаилу из Петропавловска-Камчатского (девиз: «Живи в мире, умирай на войне») и Олейнику Н.В. из Новороссийска (девиз: «Меняются миры – Герои остаются») достаются геймпады Thrustmaster!

ПООЩРИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ

Поощрительные призы от разработчиков игры Heroes of Might and Magic V получают авторы девизов: «Героем можешь ты не быть, но поиграть ты в них обязан» и «Героями не рождаются. Героями становятся. Поступки Героя в настоящем определяют Отношение к нему потомков в будущем. Путь героя это постоянный выбор. Выбор в игре под названием жизнь» – Дишканш Тимофей (г. Новосибирск) и Чунихин Вячеслав (г. Самара). соответственно.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: www.konami.com/gs/officialsites/taos

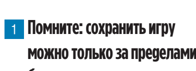






Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (**http://marioshop.ru**) за помощь в подготовке материала



ПОСРЕДСТВЕННО

IMPORT REVIEW

1 Помните: сохранить игру можно только за пределами башни.

2 Проматывать скучные диалоги и сюжетные сценки, увы, не разрешают.

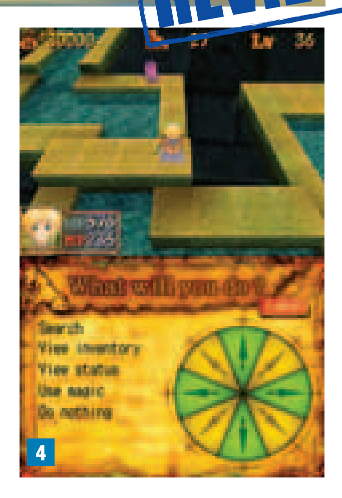
3 Отличное заклинание! Жаль, становится доступно далеко не сразу.

4 Этажей в башне – аж сорок штук. Но почти все они похожи один на другой.

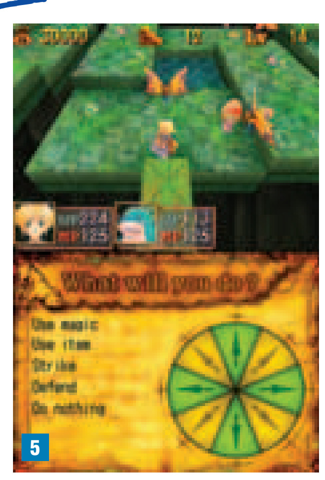
5 Среди врагов попадаются мыши, гусеницы и гигантские мотыльки. В общем, как всегда.

Тао-инкубатор

Время от времени Тао находит яйца монстров, из которых по возвращении в город вылупляются чудища-помощники. Одновременно сопровождать героя могут не более двух таких «оруженосцев». Кроме того, выращенных зверьков можно запускать в Колизей – например, чтобы сразиться с чужими подопечными.



4



5

TAO'S ADVENTURE: CURSE OF THE DEMON SEAL

НАГЛЯДНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ТОМУ, ЧТО ОДНОГО ЛИШЬ УДАЧНОГО ЗАМЫСЛА МАЛО ДЛЯ ХОРОШЕЙ ИГРЫ.



ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Обширный список заклинаний, возможность поимки и тренировки монстров, симпатичные спецэффекты.

МИНУСЫ
Неудобное управление, непроработанная боевая система, катастрофически занудное повествование и невыразительная графика.

РЕЗЮМЕ
В Tao's Adventure есть хорошие и оригинальные идеи. Но их воплощение в жизнь оставляет желать много лучшего.

Однажды в издательстве Konami решили сделать ИГРУ. Такую, чтобы была похожа на многие игры сразу, и в то же время ни на одну конкретно. Сказано – сделано. На свет появилась Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal.

Первое, что обращает на себя внимание, – мягко говоря, бестолковое, какое-то «половинчатое» управление. Перемещать героя можно как стилусом, так и цифровой крестовиной. Одна из кнопок позволяет перейти с шага на бег, причем кнопку нужно нажимать всякий раз, как Тао попадает в новое помещение. Иных действий с помощью лицевых клавиш производить нельзя – будьте добры пользоваться исключительно стилусом.

Боевая система на поверку тоже получилась странной. Будь она лучше продумана, Tao's Adventure можно было бы простить многое. Ведь, в конце концов, большую часть времени здесь приходится расхаживать по этажам башни, очищая их от монстров. Но нет – по части сражений авторы нагородили такого, что остается растерянно развести руками.

Бои неожиданно оказались пошаговыми, что начисто лишило игру остатков хоть какой-то динамики. Едва в поле зрения появляется противник, Тао и его помощники переходят на режим «одна клетка – один ход», который отключается либо по завершении боя, либо в случае вашего бегства. Во время сражения вы управляете одним только мальчиком, благодаря чему то и дело приходится наблюдать, как монстры-соратники бездельничают в сторонке. Двигаться, пока герой стоит на месте, они отказываются наотрез, и нападают лишь, когда враг находится на соседней клетке. Естественно, монстрики-напарники не обучены ни самостоятельно лечиться, ни помогать герою магией. Действительно, зачем? Русские – народ мирный: пока их не тронут, они не обидятся.

По-настоящему занятная черта в боевой системе Tao's Adventure одна – рисование стилусом магических рун. Со временем и оно может надоесть, но на первых порах такой прием воспринимается вполне позитивно. Опять же, разнообразие магии внушает уважение, да и выглядят заклинания (особенно те, что помощнее) неплохо, выгодно выделяясь на фоне невзрачной в целом графики.

Да, чуть не забыли – как и в любой другой «диаблоподобной» RPG, в Tao's Adventure по пути попадается уйма разнообразных предметов. Что-то пригодится в дороге, что-то можно продать в окрестных лавках. Ну а что-то придется выкинуть, так как карманы главного героя, увы, отнюдь не бездонны.

Беда Tao's Adventure в том, что разработчики так и не удосужились определиться, какую именно игру они хотят сделать. И сотворили довольно странного кадавра, неуклюжего и кривобокого. Это не значит, что у проекта не найдется ни одного поклонника. Но тем, кто рассчитывает провести за Tao's Adventure больше двух-трех часов, потребуется немалый запас терпения. СИ

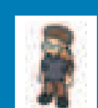

UNIVERSAL COMBAT
СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ
Заключительная часть
сериала от гениального
Дерека Смарта
ОСТАЛОСЬ 3 999 999 ПРИШЕЛЬЦЕВ
PLAY TEN





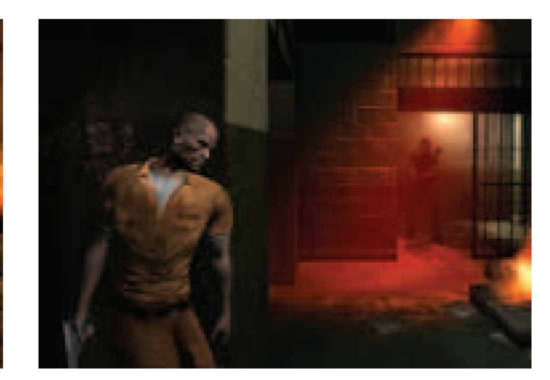
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР: action-adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2
ОНЛАЙН: http://splintercell.us.ubi.com/doubleagent

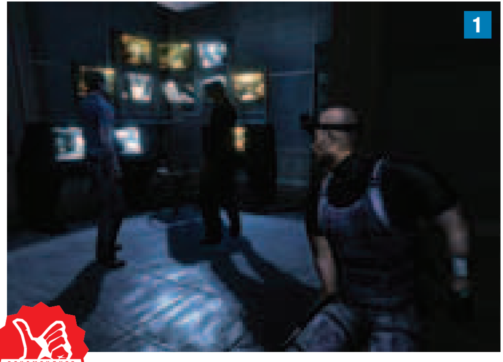


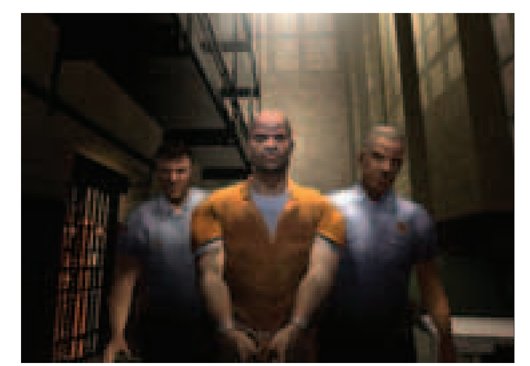
Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



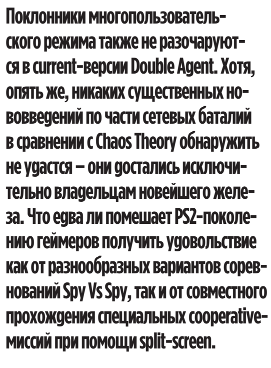


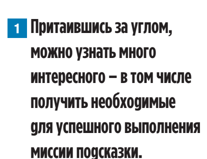
Поклонники многопользовательского режима также не разочаруются в current-версии Double Agent. Хотя, опять же, никаких существенных нововведений по части сетевых баталий в сравнении с Chaos Theory обнаружить не удастся – они достались исключительно владельцам новейшего железа. Что едва ли помешает PS2-поколению геймеров получить удовольствие как от разнообразных вариантов соревнований Spy Vs Spy, так и от совместного прохождения специальных cooperative-миссий при помощи split-screen.











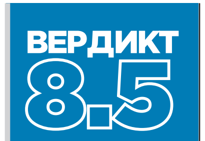




1 Притаившись за углом, можно узнать много интересного – в том числе получить необходимые для успешного выполнения миссии подсказки.

2 Как обычно, противников и ненужных свидетелей лучше устранять без лишнего шума, подкрадываясь к ним сзади.

3 Прибор ночного видения по-прежнему лучший друг шпиона.



ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Переработанный и дополненный сюжет; обновленные уровни для одного игрока; отдельные карты для совместного прохождения; продуманный мультиплеер.

МИНУСЫ
Почти полное отсутствие нововведений, «сюжетные» карты стали заметно меньше; графика предсказуемо хуже, чем в версиях для Xbox 360 и PC.

РЕЗЮМЕ
Хорошо знакомый Splinter Cell – с новым сюжетом, новыми уровнями и кое-какими улучшениями «по мелочам».

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

СЭМ ФИШЕР ЛИЧНЫМ ПРИМЕРОМ ДОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ГОТОВ ИСПОЛНЯТЬ ДОЛГ ПРИ ЛЮБЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ И НА ЛЮБОЙ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМЕ.

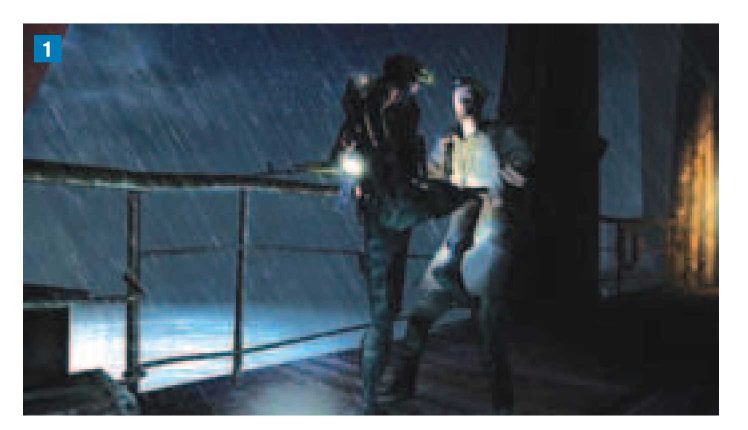
Так уж заведено в игровой индустрии, что, работая над мультиплатформенным проектом, издатель обычно сосредотачивается на одной, наиболее перспективной с его точки зрения версии, тогда как прочие оказываются в положении «бедных родственников». В случае со Splinter Cell: Double Agent сотрудники Ubisoft явно делали «главную игру» для X360 и PC, и это заставляло предположить, что варианты для остальных платформ звезд с неба хватать не будут. Однако после знакомства с Double Agent на PlayStation 2 спотыкаешься: человек предполагает, а Ubisoft располагает.

Найти десять отличий

Сценарий данной версии в общем и целом повторяет таковой на Xbox 360 и PC, хотя, субъективно, явных прорех здесь заметно меньше, а мотивы действий тех или иных персонажей поясняются не в пример лучше. Где-то помогли новые диалоги между Фишером и другими героями, где-то подсобили дополнительные сюжетные сценки. Правда, последние лишились любых намеков на интерактивность – дань ограниченным возможностям платформ предыдущего поколения.
Те же самые ограничения не могли не сказаться и на дизайне уровней, которые от версии к версии могут разниться порой весьма существенно. Сражаясь с «якорями» старого железа, разработчики меняли размер карт, расположение тех или иных объектов, маршруты и общее количество противников. Кое-где разницу заметить непросто, но большую часть времени кажется, будто Ubisoft под одним и тем же названием выпустила две совершенно разные игры. В оправдание авторов Splinter Cell обязательно нужно заметить, что, жертвуя чем-либо в PS2-версии, они старались предложить достойную замену, будь то эксклюзивная миссия, секретная концовка или же не виденная прежде схватка с боссом. Даже графика держится на удивление неплохо – пусть и несколько простовата по сегодняшним меркам. Что до игрового процесса, он хорошо знаком каждому, кто уже имел дело со Splinter Cell, и неважно, на какой платформе. Неизменный вид от третьего лица, акцент на stealth-элементы, длинный список изящных и хитроумных приемов, разнообразные технические прибамбасы – все необходимые качества на месте. Одно расстраивает: Double Agent на PS2 умудрилась лишиться большей части нововведений, обнаруженных нами ранее на X360 и PC. И по этой причине найти существенные отличия между этой игрой и, скажем, Chaos Theory двухгодичной давности под силу только ветеранам сериала, изучившим особенности каждой части Splinter Cell вдоль и поперек.

Для кого?

Тем, кто уже имел дело с Double Agent на X360 и PC, знакомиться с PS2-версией не обязательно – даже учитывая заметные различия в миссиях и доработанный сюжет. Но если вы еще не успели обзавестись консолью нового поколения (а узнать дальнейшую судьбу Сэма Фишера все-таки хочется), смело берите этот диск. Не пожалеете.

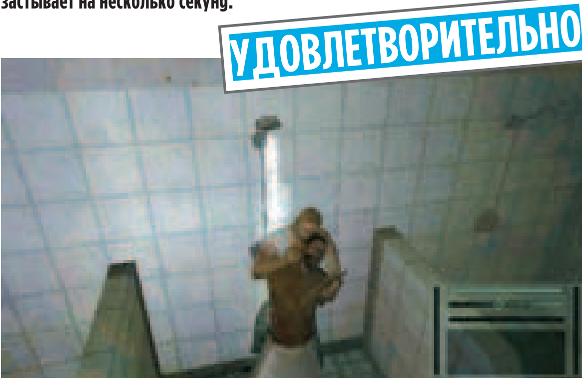






Многопользовательский режим в Essentials реализован так, что, честное слово, лучше бы его не было совсем. Не более двух игроков, всего четыре карты и полная темнота. Ночной и тепловой визоры дело не спасают, так как отключаются на перезарядку каждые полминуты. В довершение всего игра лагает и тормозит в multiplayer особенно сильно – картинка иногда просто-напросто застывает на несколько секунд.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: action-adventure

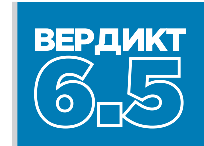
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft

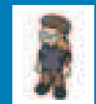
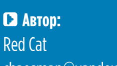
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2

ОНЛАЙН: www.ubi.com







Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Совсем без мордобоя обойтись не удастся.

2 Какой герой не умеет сегодня выглядывать из-за угла?

3 А где голова? В последний раз вас спрашиваю: где голова?!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ESSENTIALS

У ВЛАДЕЛЬЦЕВ PSP ПОЯВИЛСЯ ОТЛИЧНЫЙ ШАНС НА СОБСТВЕННОМ ОПЫТЕ УБЕДИТЬСЯ, СКОЛЬ НЕЛЕГОК ТРУД СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ.

Непотопляемый Сэм Фишер успел освоить почти все популярные платформы, от PlayStation 2 до мобильных телефонов. А вот на PSP лучший агент Ubisoft долго не показывался, пока наконец не вышла Splinter Cell Essentials. Этот проект можно считать портативным дополнением к новейшей Double Agent, а заодно и ко всему сериалу в целом. Фишер в плену, и на допросах вспоминает различные эпизоды собственной карьеры. Некоторые из них вам наверняка знакомы, другие приходится выполнять впервые.

Игровая механика Essentials от «старших братьев» почти ничем не отличается. В вашем распоряжении хорошо натренированный и экипированный оперативник, стандартная задача которого – пробраться к цели незамеченным. К услугам Фишера длинный перечень оружия и разнообразных устройств, а заодно богатый арсенал приемов, позволяющих одолеть противника без шума и пыли. А так как идти напролом в Essentials обычно не разрешают, миссии скорее напоминают головоломки, где нужно решить, что и каким образом использовать, чтобы и в живых остаться, и задание командования выполнить. Как видите, формула испытанная. Однако сразу заметна линейность уровней и близорукость противников. Здесь и сейчас охранники могут смотреть на вас в упор и при этом не замечать, а в другой раз бдительный страж засечёт Фишера как в анекдоте: в полной темноте, за сто метров, на ощупь. Но больше всего портит впечатление от Essentials не самое отзывчивое управление и недоработанная камера, положение которой еще и очень неудобно регулировать. Между прочим, те же самые грабли в свое время грохнули по лбу разработчиков Prince of Persia: Revelations, но в Ubisoft никаких выводов, увы, не сделали.

Графика, по меркам платформы, сносная – узнаваемый герой, спецэффекты, первоклассная анимация и множество приятных мелочей, украшающих картинку. Да, недочеты есть, но и они стандартны для PSP-игр от Ubisoft: нехватка освещения, постоянные «тормоза». Но самый большой грех – все-таки камера. Безумные скачки, попытки застрfive в стене или в каком-нибудь углу не только собьют вас с толку, но и заставят лишний раз против воли полюбоваться то на растянутую текстуру, то на лишившуюся половины полигонов голову главного героя.

Как и многие проекты для PSP, однозначно оценить Essentials не получается. С одной стороны, перед нами – самый настоящий Splinter Cell. С суровым Фишером в главной роли, классическими играми в прятки и богатым набором спецприспособлений. В то же время разработчики умудрились безбожно испортить собственные достижения «всего лишь» неоптимизированным управлением и неотлаженной камерой. На этом фоне утомительные загрузки и регулярные подтормаживания кажутся чем-то совсем незначительным. И если вы не готовы смириться с такими техническими огрехами, лучше держитесь от Essentials подальше. 

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Эксклюзивные миссии; полный набор приемов и гаджетов из предыдущих частей Splinter Cell; неплохая графика.

МИНУСЫ
Недоработанная камера, не слишком чуткое управление, линейные миссии, убогий многопользовательский режим, слишком темная картинка.

РЕЗЮМЕ
Старая-добрая Splinter Cell, серьезно подпорченная в процессе разработки. Но играть все еще интересно.

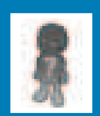






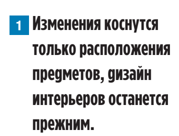


ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sagewood Software
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Sagewood Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ОНЛАЙН: www.sagewood-software.ca

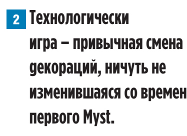




Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



1 Изменения коснутся только расположения предметов, дизайн интерьеров останется прежним.



2 Технологически игра – привычная смена декораций, ничуть не изменившаяся со времен первого Myst.





SCAVENGER HUNTER

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНОГДА ИГРА – ЭТО НЕЧТО БОЛЬШЕЕ ЧЕМ ПРОСТО ИГРА. В ДАННОМ СЛУЧАЕ – ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ ШАГ В СТОРОНУ ОТ УСТОЯВШИХСЯ ТРАДИЦИЙ.

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
При каждом новом прохождении загадки, предметы и варианты действий полностью меняются, что сильно преображает геймплей.

МИНУСЫ
Игра утратила целостность, превратившись из уникального творения в банальный набор общих задачек. Воплощение идей разработчиков также оставляет желать лучшего.

РЕЗЮМЕ
Игра, скорее, неудачная, тем не менее, обязательна к ознакомлению всем, кого интересуют горизонты жанра квестов.

Любимые игры можно проходить бесконечно – вооружиться «орфеем» и вновь и вновь «нырять» в Doom, продолжать скитаться по пустыням Morrowind или заново начинать карьеру в Lada Racing Club, бормоча под нос, что жизнь есть боль.
И только квесты, даже самые любимые, вынуждены годами пылиться на полке. Загадка, нашедшая ответ, исчезает бесследно, ее не вернуть, остается только безжизненная оболочка диска. Потому поклонники квестов – люди сентиментальные и не склонные торопиться: настоящее и так слишком быстро становится прошлым, не стоит его лишний раз подгонять.
И вот здесь на сцену выходит Scavenger Hunter – квест, который можно переигрывать много раз, и ни одно из прохождений не будет похоже на предыдущее, по крайней мере, так считают разработчики.

ФОРМАЛЬНОСТИ

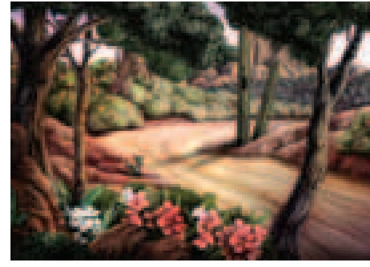
Итак, мы выступаем в роли сотрудника некоего детективного агентства, занимающегося поиском пропавших предметов (подробнее сюжетную линию лучше не расписывать ввиду ее ограниченной дееспособности). В начале игры нам, помимо прочего, дается список примерно полутора десятков похищенных предметов, которые мы должны найти, а также дорожный саквояж, в который нужно найденные ценности складывать. В процессе поисков нам предстоит посетить несколько «миров», где мы должны обнаружить искомое.
Игра является обычной копией Myst, на грани между малым бюджетом и любительщиной, и стоит воспринимать ее не как самостоятельный продукт, а как эксперимент в области «квестостроения», наглядно иллюстрирующий плюсы и минусы примененной технологии.

ПОД КАПОТОМ

В начале игры заново проектируется мир и определяется положение объектов в нем. Во-первых, в каждой конкретной игре используются не все локации, так что начав игру заново, вы, кроме знакомых мест, посетите еще и те, где раньше не бывали. Во-вторых, расположение объектов, будь то предметы, которые можно подобрать, либо загадки, выбирается случайно. Т.е. на той полке, где вы в прошлый раз что-то обнаружили, теперь наверняка пусто. Замка на двери, с которым вы столько возились в прошлый раз, может не быть вовсе. Телепорты отправят в другие места, и ваш маршрут может оказаться совершенно иным.
На практике это означает, что даже пройдя игру до конца, вы не будете знать, как именно браться за нее в следующий раз; описание прохождения больше не является универсальным, и никто не сможет вам подсказать, где именно искать пропущенный предмет.
Все это весьма похвально, но, к сожалению, такой метод построения игры имеет и серьезные недостатки. И главный заключается в том, что дизайн интерьеров требует стандартного количества загадок, причем они должны быть взаимозаменяемы.
Так что мы фактически лишаемся уникальных заданий, тех самых жемчужин квестостроения, ради которых имеет смысл играть. СИ



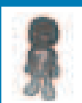




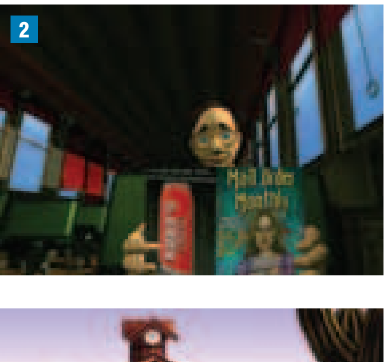


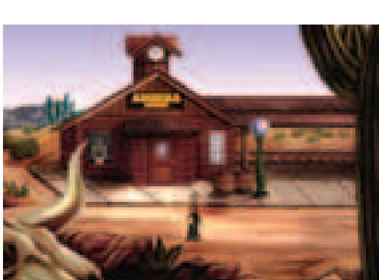
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Telltale Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Himalaya Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
ОНЛАЙН:
www.telltalegames.com/alemmo

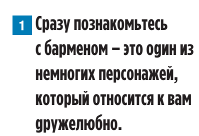


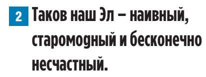
Автор:
V.P.
vp@gameland.ru











1 Сразу познакомьтесь с барменом – это один из немногих персонажей, который относится к вам дружелюбно.

2 Таков наш Эл – наивный, старомодный и бесконечно несчастный.

3 Иванна с первых секунд общения дает понять – если у вас нет ни гроша в кармане, встреча не состоялась.

AL EMMO AND THE LOST DUTCHMAN'S MINE



ПОТЕРЯННОЕ ЗОЛОТО ДИКОГО ЗАПАДА

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Искрометный юмор. Интересные загадки и захватывающий сюжет.

МИНУСЫ
Управление и графика родом из прошлого.

РЕЗЮМЕ
Девять из десяти игроков бросят игру в мусорную корзину, но оставшийся отметит, что это один из самых смешных квестов последнего времени. И будет прав.

Уделом свежего творения компании Himalaya Studios, прославившейся римейками классических King's Quest и King's Quest 2, запросто мог остаться узкий круг поклонников. Но через некоторое время игру заметила компания Telltale Games. Да не просто заметила, а взвалила на себя нелегкую ношу издателя. Почему нелегкую? А кому сейчас легко браться за распространение игры, которая создана на бесплатном движке AGS и выдает разрешение 640x400 точек? Но именно благодаря этому героическому поступку Telltale Games, приключения Эла Эммо завоевывают все больше поклонников – и вполне заслуженно.

Прежде всего, стоит отметить, что наш Эл чем-то походит на знатного дамского угодника Ларри Лаффера – если припоминаете, тот также бросался во все тяжкие из-за любви, обладая при этом не самой привлекательной наружностью. Однако Эл, в отличие от ловеласа в дешевом белом костюме, не стремится побывать в постели каждой особы женского пола – его желания более естественные и приземленные. В частности: найти спутницу жизни, создать семью, достойно встретить неумолимо надвигающуюся старость. С последним особенно скверно: Эммо 42 года, и он до сих пор делит кров с родителями. Единственная радость – переписка с Иванной Лоттамани, ради которой наш герой отправляется на Дикий Запад. Но мечта так и остается мечтой – Эла начинают обводить вокруг пальца еще во вступительном ролике и уверенно продолжают это делать до последних минут игры – только в самом финале он получит свою награду.

> Эла начинают обводить вокруг пальца еще во вступительном ролике и уверенно продолжают это делать до последних минут игры.

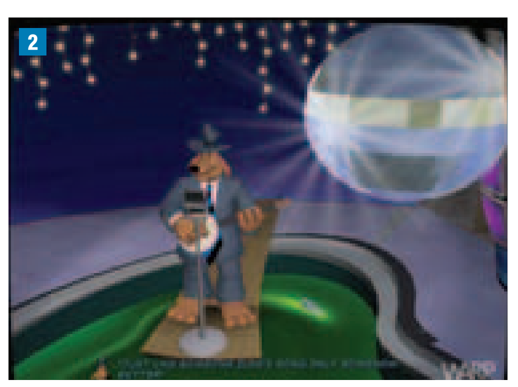
Привыкание к упомянутому 640x400 приходит довольно быстро и безболезненно, но в наше время являться с такой картинкой попросту нельзя – молодое поколение наверняка даже не взглянет в сторону Al Emmo. А если вы все же молоды душой и телом, и вас не отпугнуло низкое для XXI века разрешение – то уж управление точно заставит глотать валерьянку. Оно классическое во всех смыслах этого слова. Старожилы смахнут слезу и вспомнят былые деньки: предмет при наведении на него курсора не становится активным, даже если с ним можно взаимодействовать. Таким образом, думать придется намного чаще, чем в любой другой подобной игре последних пяти лет. В то же время, разработчики записали почти для каждого предмета комичные комментарии, так что эта «охота на пиксели» не покажется унылой. Разнообразят ее и шутки, которые в огромном количестве подготовили Himalaya Studios – количество забавных случаев заставит вспомнить игры серии Monkey Island.

Остается надеяться, что Telltale Games продаст необходимое количество копий и, может быть, даже предоставит Himalaya Studios движок Bone (на котором сейчас создаются эпизоды из жизни Sam & Max) для разработки продолжения Al Emmo. Если эти мечты сбудутся – мы получим одно из лучших приключений года. СИ





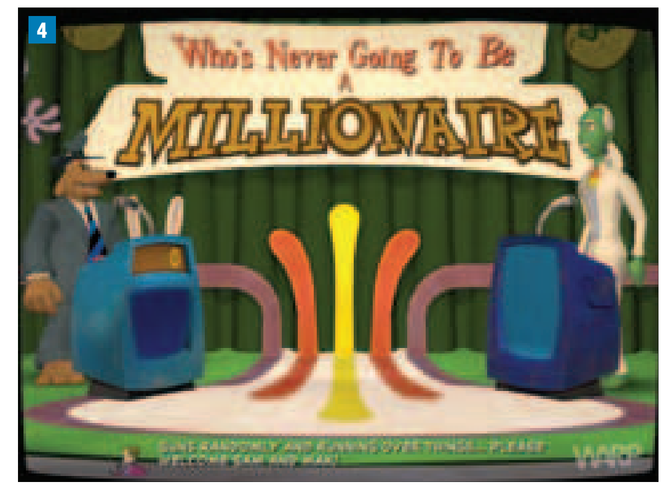




1 Игра показывает метафорический средний палец не только всем телешоу для современных неандертальцев, но и обличающим интеллектуалам, борцам за чистоту и нравственность, сидящим все в том же ящике и играющим по его правилам. Пусть никто не уйдет обиженным!

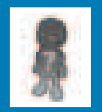
2 Отдельный привет всем безголосым певцам, использующим электронное редактирование вокала. Сэм справляется исключительно с помощью механических приборов!





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games, GameTap
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
ОНЛАЙН: www.telltalegames.com/samandmax/situationcomedy



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION: COMEDY



ТЕПЕРЬ, КОГДА НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ СЕРИАЛА ОБОЗНАЧИЛОСЬ СО ВСЕЙ ЧЕТКОСТЬЮ, НАСТУПАЕТ САМОЕ ВРЕМЯ БЕСПОКОИТЬСЯ ЗА НЕГО.

Выход второго эпизода – отличный повод отпраздновать второе рождение сериала, нашедшего в себе силы не закрыться после запуска пилота. И название второй части – SitCom, комедия положений, становится «говорящим» – уже неясно, высмеивает ли SC шаблоны построения сериалов, или пользуется ими. Скорее всего, и то и другое, в конце концов, змея постмодернизма частенько лакомится собственным хвостом.

Чемоданы в прихожей

Если кинофильм можно сравнить с полной экзотики поездкой на край света, то сериал похож на возвращение в малогабаритную квартирку, непрезентабельность которой устраняется привычным уютом. Здесь все на своих местах, одни и те же персонажи и сюжетные ходы не раздражают однообразием, а вызывают радость узнавания.
Чтобы понять игру, надо переключиться с привычного восприятия на «сериальный», а это удается не сразу. Посудите сами: мы оказываемся в жилище Сэма-энд-Макса, щелкаем на коробке с засохшими пончиками и слышим ту же реплику Макса, что он говорил в прошлой серии. Хорошие новые шутки пусть придумывает тот, у кого плохие старые?

Вторичная переработка

Понимаете, второй эпизод фактически является наполовину переделанным первым. Почти все герои прошлой серии перекочевали и в эту, вместе с теми же привычками и наклонностями. Мало того, практически все декорации из прошлой серии заботливо скопированы и в эту, но большая часть игры проходит, к счастью, в новых интерьерах – нескольких комнатах телестудии. А значит, есть надежда, что к последней части игра разрастется-таки до размеров нормального квеста. Все-таки сериальный формат пока не является привычным, и забыть об этом во время игры никак не удается.
Итак, телевидение. Вообще разного рода телешоу, дешевые бездарные поделки, отупляющие как зрителя, так и своих создателей, – очень удобный объект для глумления, но в этот раз ситуация более чем двусмысленная, ведь сама игра тоже является сериалом, и название эпизода, Situation Comedy, то есть «Комедия положений», отлично подходит и к сериалу Sam & Max в целом.

Привыкание через повторение

Сюжет игры строится по тому же модульному лекалу, что и в прошлый раз, – для выполнения основной задачи нам надо предварительно решить несколько побочных, и выполнять их можно в произвольной последовательности. Причем в конце игры почти в открытую говорится, что нынешняя сюжетная линия прямо связана с предыдущей, и тем

Действующие лица и исполнители

Сэм
Профессиональный внештатный полицейский, пес внушительных размеров с удивительно мягким характером. Персонаж в целом весьма положительный, и безобидный, что не мешает ему иногда... все-таки работа обязывает, да и постоянное присутствие Макса даром не проходит.

Макс
Верный партнер Сэма, постоянно побуждающий последнего перейти к силовым методам общения с окружающим миром. Гиперактивный мизантроп, источник беспрерывных саркастических замечаний, непревзойденный харизматик.

Майра
Главный отрицательный персонаж. Ведущая ток-шоу, она захватила аудиторию в заложники и уже которые сутки беспрерывно мучает несчастных своей телепередачей. Способна бесконечно говорить на любую тему, и вообще не нуждается в отдыхе.

Сибил
Соседка Сэма и Макса по кварталу. Бывший психиатр (см. первый эпизод), ныне подалась в желтую журналистику. Сибил предпочитает те профессии, где требуется просто сидеть за столом с умным видом и где можно ничего не делать. Правда, ее карьера почему-то не клеится.

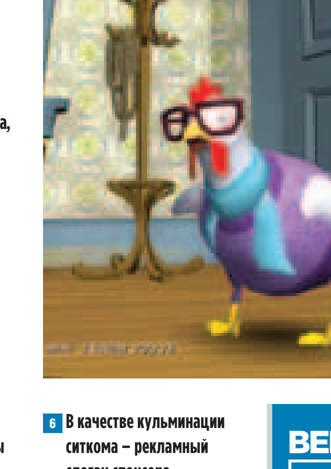
Боско
Хозяин магазина, расположенного в квартале Сэма и Макса. Магазину явно не хватает посетителей, так что Боско отыгрывается на главных героях, втайне считая их простаками, на которых так просто нажиться. Практика показывает, что он прав.

Сода Попперс
Бывшие участники детского телешоу 70-х, несчастные существа, обделенные умом, талантом и харизмой. Символизируют все деградировавшее человечество одновременно.









3 Телешоу для зрителей, чей коэффициент интеллектуального развития вот-вот дорастет до плинтуса. Скатологические шутки прилагаются, причем, да-да, при вашем непосредственном участии.

4 Угадайте, чьи это большие белые уши торчат из-за трибуны телешоу «Кто никогда не будет миллионером»?

5 В кулинарном шоу, как и всюду на телевидении, все не взаправду. Имеющиеся ингредиенты принципиально несъедобны; вынимаемый из микроволновки готовый продукт не имеет никакого отношения к тому, что в нее было засунуто ранее.

6 В качестве кульминации ситкома – рекламный слоган спонсора. Разумеется, ключевую фразу произносит Макс, жестокое существо, не знающее жалости и сочувствия.

самым перебрасывается мостик в последующие серии.
Снова с нами миниигра, в которой ненаглядная пара главных героев колесит по улицам родного города, правда, на этот раз не терроризируя ни в чем не повинных граждан, а пытаясь поймать каких-никаких, но все-таки злоумышленников.
Боско, продававший нам в первой серии из-под прилавка какую-то, извините, фигню за совершенно бешеные деньги, в этой серии потребует от нас за еще большую безделушку сумму совсем уже запредельную. Страшно даже думать, куда со временем может завести эта тенденция, – неужели нам однажды придется выкупать какую-нибудь спичечную этикетку за миллион триллионов долларов?
Вот видите, мы уже с нетерпением ждем продолжения. Не имеет значения, сколь избит и примитивен прием, если он работает.

Свобода творчества против легкости восприятия

Но что выделяет игру из общей массы как комических игр, так и сериалов вообще – это крайне витиеватый слог. Диалогов очень много, они насыщены и перегружены разного рода каламбурами, аллюзиями и цитатами, для понимания которых нужно не только хорошее владение языком, но и знание реалий массовой культуры, да и не только ее. Из-за всего этого диалоги практически не поддаются переводу. А большая часть наших соотечественников предпочитает цитировать хохмы попроще и покороче, что может создать об игре несколько превратное мнение.
Теперь, после выхода второй части, уже можно сказать, что проект вошел в накатанную колею. Это Sam & Max Superlight, имеющий к легендарной игре прошлого примерно такое же отношение, какое диснеевские телесериалы имеют к полнометражным шедеврам полувековой давности. Казалось бы, все то же самое, только в несколько раз короче и проще – не столько для того, чтобы понравиться самым маленьким, сколько вследствие необходимости следовать последним веяниям, ведь давно уже прошла эпоха зубодробительной сложности квестов прошлого века. Сегодня у среднестатистического игрока куда меньше свободного времени, и пробы с ошибками надоедают ему куда раньше.
Игра виртуозно сохраняет дух загадок прошлого, комичную логику абсурда, заставляющую с новой стороны взглянуть на привычные предметы. При этом все игровые загадки исключительно корректны, к каждой прилагается комплект подсказок, четких, но неочевидных – и это высший пилотаж. Если бы только проект не был ориентирован на практически нулевую сложность прохождения, это был бы просто замечательный квест. Все-таки обидно, что игра со множеством умных диалогов предпочитает подсовывать нам элементарные загадки. Диссонанс.
Кажется, мы ни разу не комбинируем разные предметы в инвентаре. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Перенесение традиций квестов золотой эпохи в современность. Многочисленные блистательные диалоги, остроумные загадки. Легенда все возвращается и возвращается.

МИНУСЫ
Малый игровой формат не дает развернуться ни сюжету, ни загадкам – все они кончаются, едва успев начаться. Игра больше похожа на собственный тизер.

РЕЗЮМЕ
Шедевр нельзя безнаказанно нашинковать. Детская любовь в виде набора LEGO – радостно и больно одновременно.




Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

LARA CROFT TOMB RAIDER: НОВОГОДНИЙ КОМПЛЕКТ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tomb Raider
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Core Design / Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1DVD + 2 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=tombraidernewyear

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

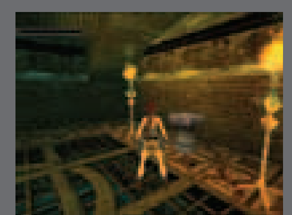


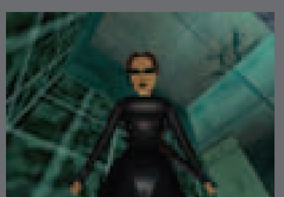
Отечественные издатели потихоньку начинают экспериментировать с формой подачи игр аудитории. До ценового разделения продуктов мы ещё не доросли, хотя уценённые проекты от того же «Нового Диска» уже можно видеть на полках магазинов, а вот к положительному приёму коллекционных изданий уже готовы. Общемировой спрос на подобные «игровые фетиши» по 60 долларов за штуку неуклонно увеличивается, что не могло не привлечь внимания российских игровых компаний. Первые попытки, впрочем, были очень робкими: коллекционка в русском понимании – это DVD-бокс с инструкцией пользователя. Зато есть прогресс в смежной области – «Новый Диск» порадовал игроков сборником игр сериала Tomb Raider. Не всех, правда, а лишь трёх. Причём, если наличие последней игры серии откровенно радует, то присутствие Chronicles, чуть не похоронившей Лару, вызывает недоумение. Перевод и озвучка всех трех выполнены почти на отлично, а The Last Revelation содержит как русскоязычную, так и оригинальную версии.

РЕЗЮМЕ

Хороший подарок всем поклонникам Лары Крофт. Немного смущает наличие Chronicles, зато два остальных проекта и их локализация радуют.


1





SID MEIER'S CIVILIZATION 4: WARLORDS

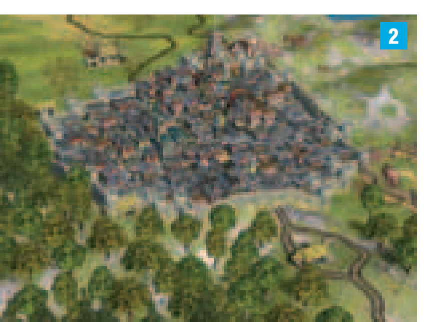
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sid Meier's Civilization 4: Warlords
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.turn-based.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 18
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/civ4_warlords

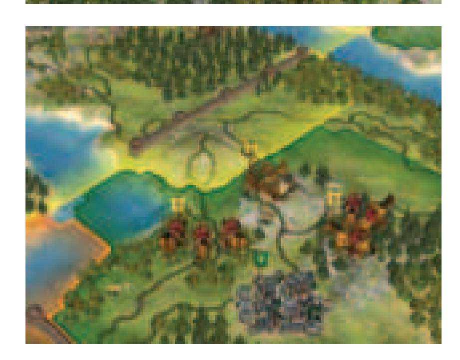


Сид Мейер со товарищи не любят тратить время и силы понапрасну. Даже на дополнение к «великой и ужасной» Civilization 4 было затрачено ровно столько ресурсов, сколько нужно. В итоге игроки получили строго отмеренную порцию нововведений, улучшений и прочих вкусностей. Шесть новых цивилизаций, четыре новых лидера во главе с Иосифом Виссарионовичем, возможность сделать из противника своего вассала, юниты-полководцы, новые сценарии и энное количество доработок и без того выверенного геймплея. Особенно стоит отметить игру за варваров – мы ждали этого добрых полтора десятка лет. Как видно, Warlords не так уж и мало предлагает нам, но с другой стороны – список мог бы быть и солиднее. Впрочем, грех жаловаться, тем более что с локализацией всё в порядке. Пристойный уровень перевода, хорошие шрифты – большего настоящему русскому игроку-стратегу и не нужно. Кстати, не забывайте, что дополнение требует наличия локализированной Civilization 4 от «1С».

РЕЗЮМЕ

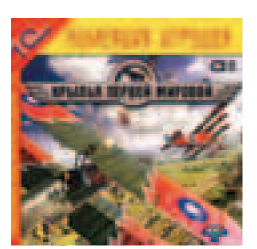
Правило «хорошему дополнению – качественную локализацию» соблюдено, и это главное.


2



КРЫЛЬЯ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Wings of War
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.flight.WWI
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Silver Wish Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 30
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/wingsofwar



«Крылья Первой мировой» – вполне жизнеспособный авиасимулятор аркадного типа в антураже Первой мировой войны. Всё бы ничего, да вот вышла игра аж в далёком 2004. Прошедшие годы не прибавили проекту привлекательности, особенно в визуальном плане. Слабоватая ещё на момент релиза графика сейчас и вовсе способна смутить даже неприхотливых игроков. Нет, в принципе, не всё так ужасно – но после полигональных пиршеств, к которым нас приучили разработчики, крайне тяжело привыкать к подобному аскетизму. Не совсем понятно, зачем «1С» и «Логрусу» понадобилось локализовать этот проект, но факт остаётся фактом – русскоязычная версия увидела свет. Как несложно предположить, сверхусилий по переносу игры на «великий и могучий» предпринято не было. Особенно это касается озвучки. Мало того что актёры то и дело «радуют» игрока непонятными интонациями и читают текст как будто в замедленном режиме – в эфир прорывается лишь половина всех фраз, остальные куда-то пропадают. Хорошо хоть к переводу претензий почти нет.

РЕЗЮМЕ

Средней руки проект удостоился весьма неоднозначной локализации. Проблемы с озвучкой и запуском прилагаются.


3



PANZER ELITE ACTION: ДЮНЫ В ОГНЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Panzer Elite Action: Dunes of War
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.tank
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: ZootFly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 384 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=352&categ_id=20&men_id=6



Танковые аркадные симуляторы – редкий зверь в наших краях, и Panzer Elite Action – лучшее в этом специфическом жанре, что мы видели за последние годы. Вышедшая в прошлом году игра добилась определённых успехов, что, естественно, повлекло за собой разработку дополнения. Обычные сюжеты были уже более или менее исчерпаны в оригинале, где присутствовали советская, немецкая и союзническая кампании, которые проходили на европейском театре военных действий. Поэтому события «Дюн в огне» связаны уже с африканской кампанией знаменитого генерала Роммеля. За союзников тоже дадут поиграть – победам танковых подразделений генерала Монтгомери посвящена отдельная кампания. За год игра не утратила драйва и симпатичного вида – всё это присутствует в полной мере. Главный недостаток – скоротечность, в каждой кампании всего по 3 миссии. Локализация вызывает противоречивые чувства. С переводом всё относительно в порядке, а вот озвучка слегка подкачала – голос актёра, читающего брифинги и тексты, неприятно режет слух.

РЕЗЮМЕ
Представитель редкого жанра танковых аркадных симуляторов. На сей раз – с местом действия в Африке.



ARMA: ARMED ASSAULT

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ARMA: Armed Assault
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person/third-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 505 Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Bohemia Interactive Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 65
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/armedassault



«Новая игра от создателей Operation Flashpoint» – лозунг внушительный, что и говорить. На долгих пять с половиной лет растянулось ожидание продолжения знаменитой игры от чехов из Bohemia Interactive. Наконец-то, дождались, правда, с новым названием. Зато со старыми, хорошо знакомыми фамильными чертами. Ярые фанаты Operation Flashpoint и поджанра будут, конечно, довольны – тех же, у кого за плечами нет многолетнего опыта игры в подобные проекты, ждёт немало испытаний, прежде чем удастся распробовать ArmA. Что касается локализации, то с ней дело обстоит неважно. Оригинальную озвучку трогать не стали, снабдив все переговоры русскими субтитрами. Оно, может, и правильно, хотя прочитать быстро сменяющиеся команды не всегда успеваешь, да вот только с русскоязычными текстами здесь беда. Оные буквально изобилуют ошибками в терминах, описаниях и названиях. То и дело проскакивают непереведённые названия или обрывки разговоров.Хорошо хоть, в итоге свет увидел локализованный патч 1.02. Устанавливать обязательно.

РЕЗЮМЕ
Прекрасный пример поговорки «поспешишь – людей насмешишь». Вот только игрокам не до смеха.





DRAGONSHARD: КРИСТАЛЛ ВСЕВЛАСТЬЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dragonshard
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Liquid Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD И 2 CD
ОНЛАЙН: www.akella.com/ru/games/dragonshard



«Первая RTS на основе правил Dungeons & Dragons» – это звучит гордо. Не совсем верно, правда. Зато в том, что Dragonshard – первая компьютерная игра в мире Эберрона, сомнений нет. Более того, к работе над сценарием был привлечён создатель этого мира, Кит Бейкер. Сплав стратегии и RPG по правилам Dungeons & Dragons – есть в этом нечто интересное, даже соблазнительное. Так, видимо, рассуждала и Atari, финансировавшая разработку игры. Но, увы, не получилось. Скучный сюжет и невзрачные персонажи, посредственная стратегическая часть и слабое влияние, собственно, D&D на игровой процесс. Тем не менее, назвать проект проходным не получится, и игра способна ненадолго увлечь. Локализация, кстати, вышла вполне пристойной. Основные термины переведены в соответствии с русским изданием 3.5 редакции D&D, с игровыми текстами все нормально, озвучка аллергии не вызывает. Впрочем, и особо положительных эмоций тоже. Средненькая такая локализация без явных изъянов и явных плюсов.

РЕЗЮМЕ
В меру неплохая локализация не оправдавшей надежд RTS по системе Dungeons & Dragons.







ВОПРОСЫ

1. Как звали самого знаменитого летчика Первой Мировой?
1. Чёрный ястреб
2. Лиловый виконт
3. Мистер Розовый

2. Настоящая фамилия Сталина:
1. Ленин
2. Джугашвили
3. Шеварнадзе

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 04/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 01 (226)

Юсупов Идрис (Башкортостан).

Правильные ответы
- Утер (А)
- Мила Йовович (Б).

1 Новый образ Лары – одна из главных причин успеха «Легенды».

2 Типичный китайский городишко на пару десятков миллионов жителей...

3 Местные ландшафты – это что-то с чем-то. Лучше вниз не смотреть...

4 Еще одно мааааленькое попадание, и нам крышка...

5 О, как! Отдыхает!

6 А монстры-то прямиком из Monster's Manual.



СВЕН, ИЗВЕСТНЫЙ КАК ВЛАСТЕЛИН ОВЕЦ. ДЬЯВОЛ ХОЧЕТ СТАДО

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sven: Gut zu Vogeln...
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.logic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phenomedia Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=652



«Дьявол хочет стадо», как несложно догадаться, продолжает известную серию о любовных похождениях неутомимого барана по кличке Свен. По сути, перед нами все тот же обыкновенный платформер. Бегаем, прыгаем по уровням, собираем монетки, иногда драгоценные камни и заодно «осчастливливаем» прогуливающихся овечек. Анимация подобного действа осталась прежней, так что тут откровений вы не найдёте. Появилась парочка новых интерактивных объектов, несчастные птицы теперь ждут освобождения, добавили волков, ос и «кокосовое оружие». Всё это уместилось в двух десятках новых уровней. Вроде бы и не самый маленький список улучшений, но сама суть игры ничуть не изменилась. «Тех же щей, да погуще влей» – так можно охарактеризовать почти каждую новую игру этой плодовитой серии. И, наверное, в этом нет ничего плохого. Чуть улучшенный весёлый и симпатичный платформер. Pourquoi, собственно, и пе pas?

РЕЗЮМЕ
Все тот же Свен. Чуть задиристее, чуть веселее.

ЯДЕРНЫЕ ТВАРИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ядерные твари
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.scrolling
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: JetDogs Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=nuclearcreatures

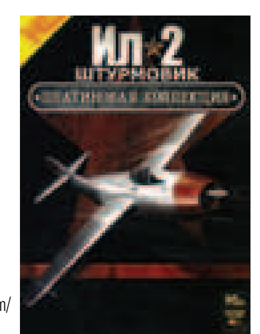


Чтобы ёмко описать игру, подобную «Ядерным тварям», достаточно всего лишь одного слова – трэш. Если говорить конкретно о «Ядерных тварях», то это трэш, сознательно созданный в рамках «мусорного» направления и рассчитанный на аудиторию, обладающую весьма и весьма специфическим чувством юмора. Квестом, как таковым, здесь не пахнет – проект представляет собой сборную солянку из не самых смешных, зато очень пошлых шуток. Невнятно отрисованные задники, слабенькие трёхмерные модельки и некое подобие головоломок. Впрочем, своего игрока проект, безусловно, найдёт. Кому-то покажутся смешными и забавными местные шутки, кто-то, может, всю жизнь мечтал заехать горшком с фекалиями по лбу Смерти и подобрать упавшую косу, необходимую для сбора урожая «травки». Но, думается, что этого маловато для хорошей игры. Нагородить бреда и пригласить в качестве «лица проекта» порнозвезду Милену Лисицыну – дело несложное, а вот как следует отрисовать задники...

РЕЗЮМЕ
Очередная якобы смешная халтура от наших разработчиков. На кучу второсортных шуточек сил хватило, а на игру – увы.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК. ПЛАТИНОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.flight.WWI
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: «1С»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 128
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/il-2_platinum/



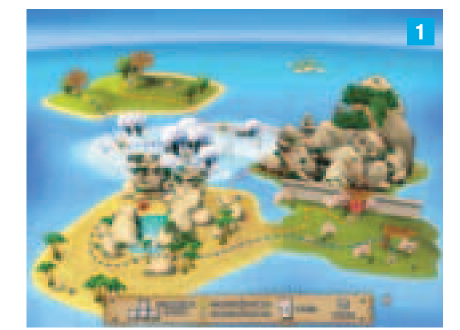
Эх, давно канули в лету времена, когда вожделенным подарком для ребёнка был не диск с одной-единственной игрушкой, а замечательный картридж к «Денди» из серии «10 в 1». Какая экономия и сколько радости! Фирма «1С» решила ненадолго вернуть нас в те счастливые времена, выпустив в свет совершенно замечательное «платиновое» издание, содержащее все части легендарной «Ил-2»: от «Забытых сражений» до вышедшего буквально на днях дополнения «46». На Западе подобные сборники выходят довольно часто, но столь объёмных изданий отечественных проектов мы пока не видели. Нет больше нужды возиться с кучей дисков, тратить драгоценное время и лишние деньги. Весь цвет авиасимуляторов от Maddox Games – в одном DVD-боксе. Более того, последний содержит ещё и диск с дополнительными материалами. Лучший подарок любителю виртуальных полётов и представить сложно. Единственное, в чём можно упрекнуть издателя, – отсутствие некоторого лоска у обложки, должного трепета «коллекционная» версия не внушает.

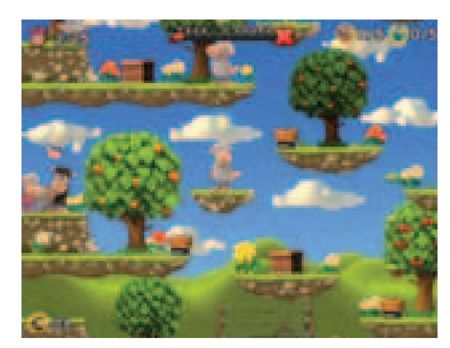
РЕЗЮМЕ
Прекрасный сборник, содержащий все части лучшего авиасимулятора планеты.

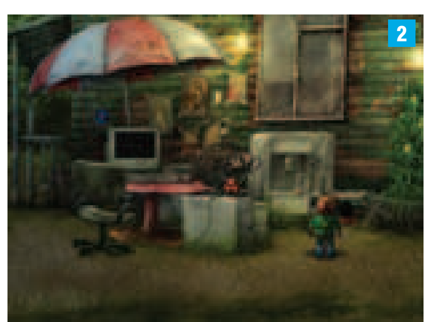
1 Бедняге Свену предстоит осчастливить целых два с половиной острова!.

2 Жалко мышку? А деваться некуда, придется задействовать.

3 Скажите «сыр», вас снимает скрытая камера.













КОМБИНАТ ПО ИЗОБРЕТЕНИЮ ИГРУШЕК

ПАМЯТИ СОЗДАТЕЛЕЙ PARAWORLD ПОСВЯЩАЕТСЯ



Лебединая песня студии – Paraworld.

Апгрейды юнитов, порой превращающие их совсем в другой вид войск – одна из основных особенностей Paraworld.

До свидания, SEK. Мы запомним тебя такой.

Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
Beyonddark@mail.ru

В конце января стало известно, что берлинская студия SEK, последней игрой которой была недавняя RTS про динозавров Paraworld, прекратила существование. Об этом объявил издатель игры – Sunflowers Interactive. В чём причина такого решения сейчас, когда, казалось бы, ничего не предвещало подобного поворота событий? Давайте разбираться.

Paraworld вышла в сентябре 2006 года и собрала очень положительные отзывы прессы, но популярности в широких массах не сыскала, и продажи оказались куда как меньше запланированных: по данным немецкого онлайнового ресурса Welt.de, издатель планировал продать свыше 500000 копий по цене в 50 евро каждая, но с полок магазинов ушло только около ста тысяч, что даже не окупило стоимость разработки.

К слову, бюджет проекта составил невообразимые для европейской игровой индустрии 8 миллионов евро (большую часть которых потратили на разработку собственного трёхмерного движка PEST Engine и межмиссионные ролики), отбить которые за первые месяцы продаж не удалось. Продолжение и перенос на консоли – всё, что было в данный момент в разработке внутри студии, были отменены за бесперспективностью. И издатель указал разработчикам на дверь.

Такова правда жизни, ставшая для SEK уже историей. К сожалению, игровая индустрия порой очень жестока. И это не первый случай банкротства студии сразу после выпущенного долгостроя. Ранее при схожих обстоятельствах закрылась Troika Games (Arcanum, The Temple of Elemental Evil, Vampire: The Masquerade – Bloodline), игры которой хоть и были довольно качественными, но совсем не оправдали возложенные надежды, да к тому же продались малым тиражом...

ГНОМЫ

The Spieleentwicklungskombinat GmbH (или сокращённо – SEK) была основана в 1998 году в Берлине четырьмя ветеранами игровой индустрии – Томасом Ланганки (Thomas Langhanki), Карстеном Ортбантом (Carsten Orthbandt), Инго Нойман (Ingo Neumann) и Кэролин Батке (Carolin Batke), ушедшими из Terratools Spiele.

В 2001 вышла Wiggles/Diggles (изданная в России фирмой «1С» как «Гномы») – необычная стратегия про жизнь славного подземного народца, чем-то похожая на Dungeon Keeper, сдобренная фирменным юмором и с интересным игровым миром. До сих пор многие помнят ту самую обложку с трудолюбивым гномом-шахтёром.

Основная беда студии проявилась ярко уже тогда – в SEK были по-настоящему талантливые художники и программисты, но вот опытных игровых дизайнеров очень не хватало. Тех людей, которые превращают тысячи строчек кода и десятки моделей персонажей в саму игру. Окажись в

...БРЕТЕНИЮ ИГРУШЕК



Та самая легендарная обложка «Гномов».

Сотрудничество SEK и американской Pendulum Studios удалось! Интро получилось великолепным.

студии человек уровня Питера Молинье (главный дизайнер Black & White, Fable, Populous, Dungeon Keeper), Брюса Шелли (главный дизайнер Age of Empires) или Сида Мейера – те же игры заиграли бы совсем другими красками. Компания придумывала интересные, захватывающие виртуальные миры, населяла их харизматичными персонажами и снабжала красивой картинкой, но мало задумывалась об игровом процессе и о самом игроке. Вообще, замороченный менеджмент и некоторая доля занудности присуща почти всем немецким стратегиям. Только вот если в классических «менеджментах» Settlers или Anno... это шло скорее на благо и являлось некой фирменной чертой жанра, в гораздо более динамичных RTS, за которые бралась SEK, это тащило игру ко дну.

ДИНОЗАВРЫ

Анонсировав в 2003 крайне перспективный стратегический проект Paraworld, студия покусилась на святое – легендарную серию Age of Empires. Последовали хвалебные отзывы прессы, успех игры на выставках E3 и Games Convention, игра получила две награды Animago (престижная немецкая награда в области компьютерной графики, анимации и монтажа, которая присуждается только работам из Германии, Австрии и Швейцарии). Люди по всему миру начали ждать эту игру!

В результате релиз задержался более чем на год, а ожидания распаленной обещаниями публики оказались уж слишком завышенными. Вышедшая в сентябре 2006 игра (российский издатель – ND Games) оказалась качественной, красивой и интересной, но всё же совсем не гениальным шедевром, каким ее рисовали пресс-релизы. Получилась добротная, но обыденная RTS.

Упрекать SEK в этом не стоит – разработчики сделали всё что могли, и им почти удалось прыгнуть выше головы. Для небольшой (коллектив студии едва насчитывал 30 человек) европейской компании такая шумиха и внимание к проекту – почти сенсация. Жаль только, что цена такого внимания к студии оказалась слишком высока.

P.S.

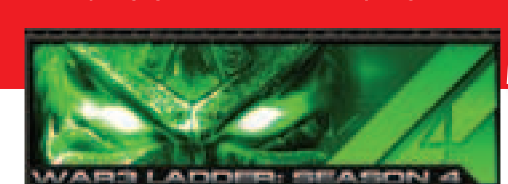
Hallihallo, liebe Leser!

Хотя страница студии прекратила своё существование и переадресация с неё сейчас ведет на сайт издателя Sunflowers, на неофициальном старом сайте (www.ageofdinocraft.com) SEK разместила прощальное слово. В очень искреннем тексте команда благодарит игроков за поддержку в течение всей жизни студии, благодарит партнеров из ESL и NGL (Electronic Sport League и Netzstatt Gaming League соответственно), Pendulum Studios за невероятный вступительный ролик к Paraworld, Dynamedion за исключительный саундтрек, Men in Text за помощь в написании сценария, и всех остальных, кто словом и делом помогал им создавать игры. **СИ**

Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Настоящий праздник для фанатов Warcraft III: The Frozen Throne состоялся в конце первого месяца зимы в Кельне (Германия), где в период с 25 по 28 декабря прошла заключительная часть сразу двух крупных соревнований: ESL WC3L Series X и Blizzard Battle.net Ladder Season 4. Также в номере: подведение итогов голосования «Игрок года 2006».



ESL WC3L SERIES X И BLIZZARD BATTLE.NET LADDER

В официальном турнире от Blizzard под названием Battle.net Ladder Season 4 Global Finals сразились сильнейшие дуэлянты со всего мира. Шестнадцать геймеров были разбиты на четыре группы. Уже в дебютном раунде прекратил борьбу один из главных претендентов – кореец FoV. Расправившись со своим земляком Remind'ом, он затем неожиданно уступил шведу SaSe и с минимальным преимуществом 2:1 одолел американца LongWalk'a. Проигранная карта и закрыла Фову дорогу в стадию Double Elimination. В дальнейшем никаких сенсаций зрители больше не наблюдали. Крайне интересными выдались матчи 1/2 плей-офф. Голландец 4K.Grubby в труднейшем поединке (2:1) одержал верх над Lucifer'ом, а Remind с тем же счетом – над ToD'ом. В финале виннеров первая битва была за европейцем, однако две последующие остались за азиатом. Растроенный Грабби в дальнейшем окончательно сбавил и не смог ничего противопоставить Люциферу в сетке лузеров. Последнего же хватило лишь на победу на уровне Twisted Meadows, а Terenas Stand и Echo Isles выиграл Ремайнд, став в результате чемпионом Blizzard Battle.net Season 4.

Состязания на кубок лиги ESL WC3L Series X привлекли особое внимание болельщиков за счет участия таких звезд, как Spirit_Moon, Zeus19, Creo и других. Система организации данного мероприятия отличается от классических турниров 1x1 – в WC3L отношения выясняют команды, причем не только в дуэлях, но и в боях 2x2. В матче открытия жребий свел извечных соперников 4Kings и MYM. За «Четырех Королей» все сделал Grubby – сначала справился с Муном в поединке 1x1, а затем в паре с ToD'ом оказался на голову выше тандема Moon & Lucifer. В другом полуфинале главного козыря WE все же сказалось – в очной стычке виннеров против 4K усилий Lyn'a, принесшего единственное очко в копилку своего клана, было явно недостаточно. 4Kings в итоге и заняли первое место, и снова не без помощи Грабби, который на этот раз без проблем разобрался с Люцифером.

Результаты ESL WC3L Series X:

QUAKE IV 1X1:

1 место – 4K (Grubby, ToD, Zeus, Creo, Fury) – 10000 евро;
2 место – MYM (Moon, Lucifer, Eve, Susiria, Storm) – 6000 евро;
3 место – WE (Remind, Lyn, Soju) – 3000 евро;
4 место – Mouz (Sase, Giacomo, HasuObs, Spell) – 1000 евро.

Все призеры, помимо денежного вознаграждения, получили часы Rolex, мощный компьютер и кубок. Финалисты также 8 января отправятся в Лас-Вегас для показательных боев в геймерском фестивале WSVG.

Индивидуальные награды на ESL WC3L Series X:

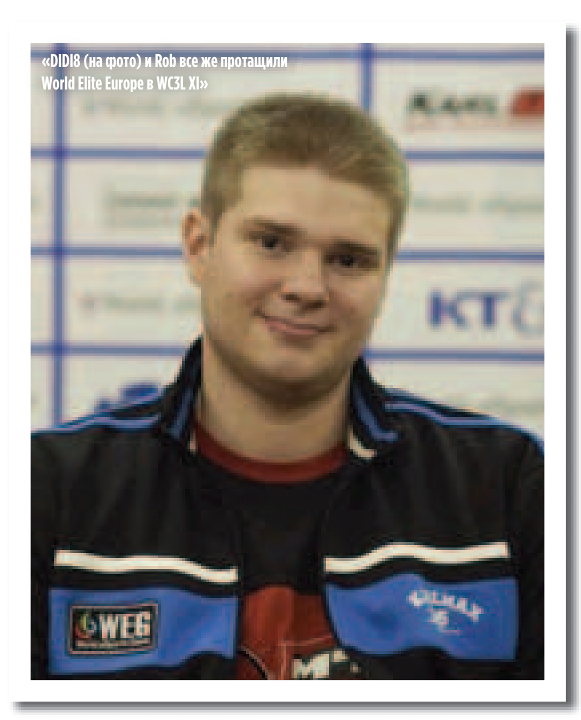
Самый ценный игрок – 4K.Grubby (Голландия);
Самый прогрессирующий игрок – mouz.Sase (Швеция);
Лучший новичок – WE.TeD (Китай).



1 Four Kings отвоевали чемпионскую корону у MYM, победивших в прошлом сезоне.

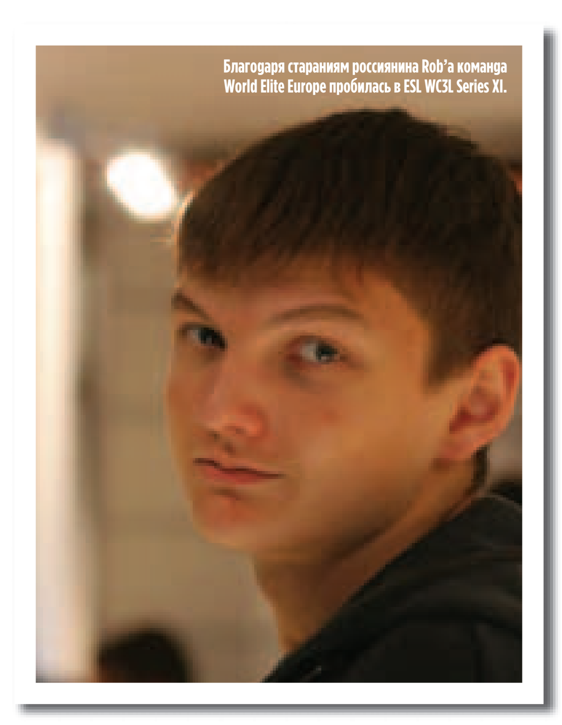


2 Spirit_Moon (крайний справа) уступил в принципиальном матче против 4K.Grubby со счетом 0:2.



«DIDI8 (на фото) и Rob все же протащили World Elite Europe в WC3L XI»

Пока в Германии определялись призеры десятого сезона, в Интернете состоялись отборочные на ESL WC3L Series XI. Выступлением отдельно взятых представителей СНГ за лучшие европейские команды давно никого не удивишь, чего нельзя сказать о полноценных отечественных кланах. И вот наконец место в лиге завоевал проект King of Warcraft 3, лидерами которого являются россияне Point, Zuech и Hacker, а корейцы FiveStar, SouthSea и Winners занимают второстепенные позиции в составе. Соперником Kow3 в решающей встрече стало славянское подразделение World Elite во главе с болгарином DIDI8 и Rob'ом из Уфы. Примечательно, что Роб в своем матче победил как раз одного из азиатов. Практически сразу после окончания противостояния стало известно, что от заработанной ранее путевки в WC3L отказались бойцы из SK Germany. Организаторы решили разыграть внезапно появившуюся вакансию между WE Europe и Serios Gaming, и теперь уже команда Rob'a оказалась сильнее, и именно он заработал важное очко в дуэли против Neytpoh'a.



Благодаря стараниям россиянина Rob'a команда World Elite Europe пробилась в ESL WC3L Series XI.

ЛУЧШИЕ ИГРОКИ 2006 ГОДА

Более двадцати киберспортивных медиа-проектов, включая сайты, TV-каналы, радио, были опрошены американской организацией Global Gaming League с целью определения лучших игроков минувшего года. В голосовании участвовали: eSplat, Gotfrag, Amped, GGL.com, WCReplays, GosuGamers, ESReality, iTG, TsN, GIGA, readmore.de, inGame.de, esports.pl, xplayn.com, esportsfrance.com, fragbite, fpskorea.com, arenazero.net, esbr.com.br, Gamelux и eGames Magazine. К сожаленью, крупнейшие российские порталы, Cyberfight и Proplay, оказались в стороне от престижного события, и, возможно, поэтому лишь один представитель нашей страны попал в число самых-самых. Им, естественно, оказался «квакер» Cooller, правда, выше третьей строчки подняться ему не удалось. Его главный конкурент Toxic был признан сильнейшим единогласно – подобного не наблюдалось больше ни в одной номинации.

ОТКРЫТИЕ 2006 ГОДА, QUAKE:
1 место – av3k (Польша) – 69 очков;
2 место – Lost Cause (США) – 52 очка;
3 место – Cypher (Беларусь) – 29 очков.

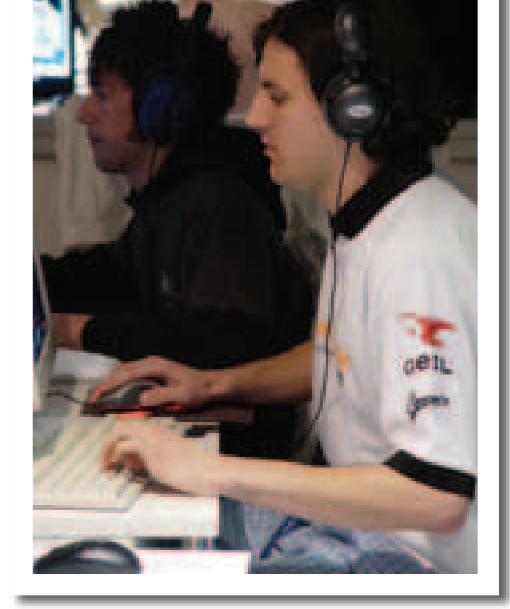
ИГРОК 2006 ГОДА, QUAKE:
1 место – Toxic (Швеция) – 90 очков;
2 место – Socrates (США) – 29 очков;
3 место – Cooller (Россия) – 23 очка.

ОТКРЫТИЕ 2006 ГОДА, COUNTER-STRIKE:
1 место – fnatic.Archi (Швеция) – 51 очко;
2 место – mouz.Kapio (Германия) – 46 очков;
3 место – CNN.kuben (Польша) – 20 очков.

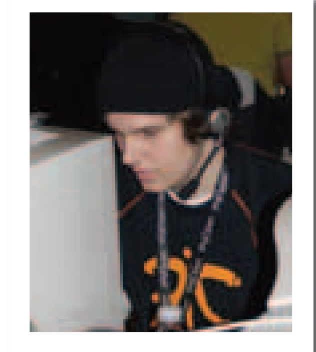
ИГРОК 2006 ГОДА, COUNTER-STRIKE:
1 место – fnatic.f0rest (Швеция) – 72 очка;
2 место – CNN.Neo (Польша) – 38 очков;
3 место – mouz.Kapio (Германия) – 11 очков.

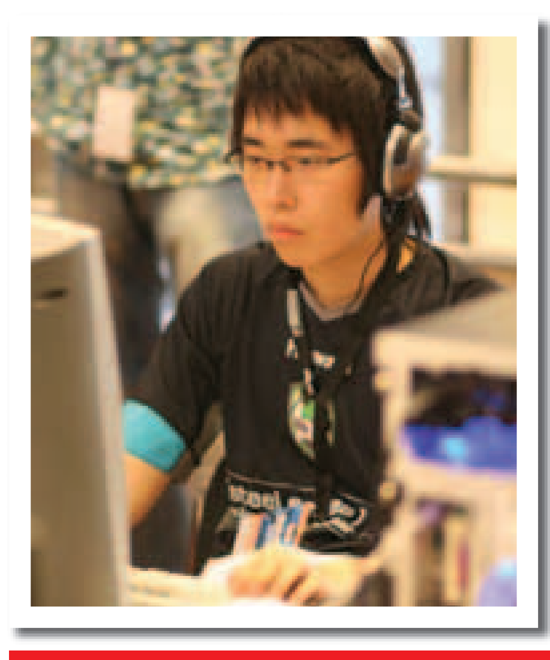
ИГРОК 2006 ГОДА, WARCRAFT III:
1 место – Sky (Китай) – 67 очков;
2 место – Grubby (Голландия) – 46 очков;
3 место – Spirit_Moon (Южная Корея) – 26 очков.

ОТКРЫТИЕ 2006 ГОДА, WARCRAFT III:
1 место – Lucifer (Южная Корея) – 65 очков;
2 место – Fly100% (Китай) – 48 очков;
3 место – TeD (Китай) – 24 очка.



Среди мастеров в Counter-Strike вообще не оказалось ни одного россиянина – сказалось крайне неудачное выступление Virtus.Pro на международной арене в прошедшем сезоне. А вот в номинации «Открытие 2006 года в Warcraft III» Xyligan из Волгограда чуть-чуть недотянул до третьего места, набрав 19 очков.





1 Socrates – один из немногих ветеранов Quake, показывающих высокие результаты и сейчас.

2 Швед f0rest из команды fnatic одержал безоговорочную победу за звание лучшего в мире игрока в Counter-Strike..

3 Благодаря триумфу на ESWC 2006 Grand Final кореец Lucifer был признан «Открытием года в Warcraft III».

НА НАШЕМ DVD
Коллекция демо-записей CS с Clanbase Nations Cup X, CEVO Pro Season 5 и Extreme Masters, риплеи с Battle.Net Season 4 Finals и WC3L X Finals, ролики Q3 с Cyberfight Cup и RAGE 00S #1 ,а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технология

НОВИНКИ ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ СЕРИИ VISTA EDITION

Немногие компании основательно готовятся к выходу новой операционной системы Microsoft Windows Vista. Если большинство производителей компьютерных комплектующих считают достаточным прилепить к упаковкам своих продуктов наклейки «Vista Ready!», то компания ASUS подготовила четыре новых материнских платы, созданных специально для работы с долгожданной операционкой. Всего в линейке Vista Edition, а именно так называется новая серия платформ от ASUS, четыре продукта, а именно: ASUS M2N32-SLI Premium Vista Edition, ASUS M2N-Plus Vista Edition, ASUS P5B Premium Vista Edition и ASUS P5B-Plus Vista Edition. Эти материнские платы оснащены такими уникальными функциями от ASUS, как ScreenDUO, AI Remote, AP Trigger, TPM (Trusted Platform Module) и ASAP (ASUS Accelerated Propeller), которые полностью раскрывают перед пользователями все преимущества Microsoft Windows Vista. Новые плафформы построены на основе уже проверенных временем легендарных материнок, так что проблем с совместимостью и разгонным потенциалом не ожидается.

Модель	ASUS M2N32-SLI Premium Vista Edition	ASUS M2N-Plus Vista Edition
Процессор	AMD Athlon 64 FX	AMD Athlon 64 FX
Чипсет	NVIDIA nForce® 590 SLI MCP	NVIDIA nForce 500 SLI MCP
Память	Dual-channel DDR2-800/667/533	Dual-channel DDR2-800/667/533
ASUS AI Функции Lifestyle Vista Edition	ScreenDUO AI Remote AP Trigger TPM (optional) ASAP	AI Remote AP Trigger TPM (optional) ASAP
Функции ASUS AI Lifestyle	AI Gear AI Nap ASUS Fanless Design: Heat-pipe Thermal solution Stack Cool 2	AI Gear AI Nap Q-Connector EZ Flash 2 CrashFree BIOS 3

Модель	ASUS P5B Premium Vista Edition	ASUS P5B-Plus Vista Edition
Процессор	Intel Core 2 Quad	Intel Core 2 Quad
Чипсет	Intel P965/ ICH8R	Intel P965/ ICH8R
Память	Dual-channel DDR2-800/667/533	Dual-channel DDR2-800/667/533
ASUS AI Функции Lifestyle Vista Edition	ScreenDUO AI Remote AP Trigger TPM (optional) ASAP	AI Remote AP Trigger TPM (optional) ASAP
Функции ASUS AI Lifestyle	AI Gear AI Nap ASUS Fanless Design: Heat-pipe Thermal solution *Stack Cool 2	AI Gear AI Nap Noise Filter Q-Connector O.C. Profile



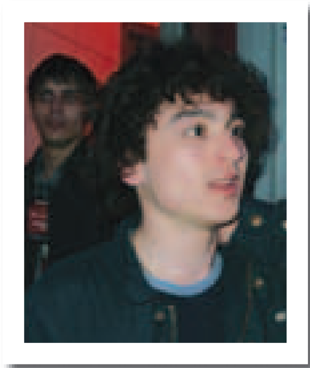
НОМИНАЦИИ НА WCG 2007

Очередной и, похоже, последний гвоздь в крышку гроба Counter-Strike Source забили организаторы World Cyber Games, анонсировав в качестве номинации на предстоящий сезон версию игры под номером 1.6. «Соурс» изначально был воспринят профессиональным комьюнити весьма негативно. Известно, что для киберспортсменов графика и техническое совершенство не так важны, как физическая модель или геймплей, чего так не хватало новинке. Труды Valve, конечно, не прошли даром – сейчас сотни тысяч «домашних» бойцов рубятся в CS:S сутками напролет. Кроме того, не без влияния разработчиков WCG 2004 проводились на Condition Zero, а WCG 2005 – на Source, в то время как альтернативные крупные турниры предпочитали классику. В некоторых командах, как, например, в compLexity, даже произошел раскол из-за необходимости подобного выбора. Но теперь все вопросы окончательно сняты – тренируемся в CS 1.6! Фанаты других жанров также могут начинать подготовку к WCG 2007 – как минимум, четыре номинации уже определены: Warcraft III: The Throzen Throne, StarCraft: Broodwar, FIFA 2007 и Gears of War для консоли Xbox 360. К сожаленью, пока не известна гоночная игра – скорее всего, ею станет Need For Speed Carbon.



1 Gears of War для Xbox 360 – новый action на WCG 2007.

2 Крупнейший турнир второй год подряд выбирает классическую версию Counter-Strike под номером 1.6.



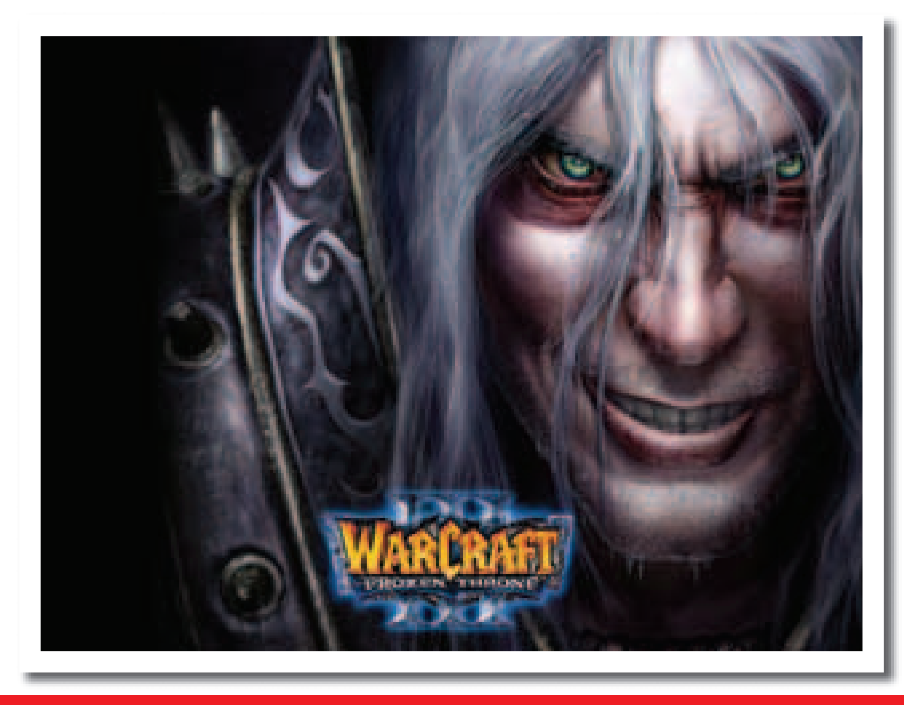
QUAKE III ВОЗВРАЩАЕТСЯ?

Казалось бы, время третьей «Кваки» давно прошло, однако ни Unreal Tournament, ни Painkiller, ни Q4 так и не прижились в России, а в двух последних шутерах нашу страну за рубежом представляли и вовсе один или два дуэлянта. И вот недавно столичный проект CyberBattles.ru объявил о проведении серии чемпионатов по Quake III Arena в новом году. 28 января состоялся LAN-турнир в подмосковном клубе «Динамит». Мероприятие посетили такие известные геймеры, как Jibo, Makaveli (выступал в роли организатора), Morfez, Element. Первое же место занял noBap, пик карьеры которого пришелся на далекий 2002 год. По секрету скажем, что и ведущий данной рубрики в ближайшее время собирается достать из чулана Railgun и тряхнуть стариной. Ведь главное – это участие!

Результаты соревнований по Q3 в клубе «Динамит»:

1 место – noBap;
2 место – Razer-Jibo;
3 место – Rush3D-Makaveli;
4 место – PlayGround-Morfez.

В финале для выяснения победителя понадобилось две карты, так как Jibo пробился через сетку лузеров. Оба матча проходили на ztn3tourney1. Сначала noBap уступил 6:9, но затем взял убедительный реванш со счетом 20:11.



ПАТЧ 1.21 ДЛЯ WARCRAFT III

Долгожданный, но крайне неоднозначный патч выпустила компания Blizzard для Warcraft III 23 января. Ожидания стратегов насчет улучшения баланса между расами не оправдались – практически все изменения незначительны, за исключением появления новых карт SecretValley и BomberCommand. Также теперь можно измерить производительность игры с помощью команды «/fps», но это скорее актуально для шутера, чем для жанра RTS. Уже высказался по поводу патча 1.21 один из лучших бойцов в Warcraft III, 4K.Grubby: «Как обычно, Blizzard не оповещает об изменениях в ландшафте леса (например, на Twisted Meadows) и о внедрении новых solo-карт, поэтому я не в курсе всего нового. Так как я много тренируюсь, то скоро все узнаю сам, но все равно не думаю, что update 1.21 существенен. В любом случае, незначительная выгода от патча лишь для Альянса».

Изменения в патче Warcraft III 1.21 на старых уровнях:

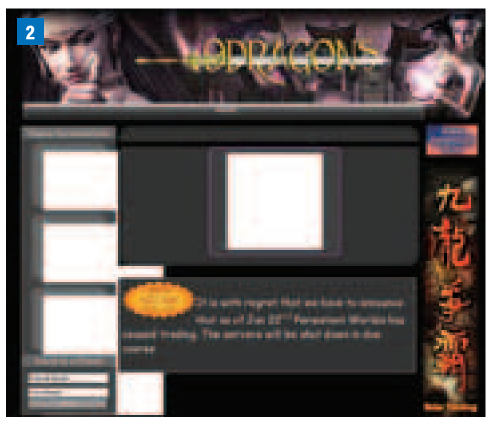
- на Lost Temple (RoC) за нейтральных монстров, охраняющих второстепенный рудник, вместо «Щита Молнии», «Жезла Иллюзий» и подобных предметов теперь даются постоянные артефакты второго уровня, например «Кольцо защиты +2», «Перчатки скорости», «Венец благородия +2 ко всему». Аналогичное новшество на Turtle Rock на оранжевой точке на мини-карте, где обитают два Огра и два Тролля, а также на Gnoll Wood у магазина;
- на Turtle Rock за самых сильных монстров вместо «Руны Маны» дается «Руна Исцеления»;

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере новости квалификации ASUS Winter Cup 2007 и результаты Electronic Sports League Intel Friday Night Game.

НОВОСТИ MMORPG



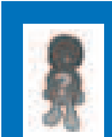
1



2



3



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

W.E.L.L. online – титулы и звания

Система поощрений.

Развивая своего персонажа в W.E.L.L. online, игрок может претендовать на почетные титулы и звания. Звания присваиваются за успешную деятельность внутри игровых организаций. Титулы выдаются игрокам, принесшим пользу своей расе или стране. Титулованная особа получает определённые привилегии. Это возможность пользоваться специальными магазинами, где свободно продаются редкие товары, а обычные предлагаются по более выгодным ценам, а также право на ношение элитной одежды, соответствующей тому или иному титулу.

Наиболее выдающиеся представители знати могут быть назначены управляющими делами государственных компаний. Отказавшись от столь выгодного предложения, игрок автоматически теряет свой титул. Потерять титул можно также в наказание за государственную измену и некоторые тяжкие преступления.

Но если на процесс получения титула игрок влияет косвенно (решение о присвоении титула в каждом случае рассматривается индивидуально), то продвижение по службе и повышение ранга внутри организации – процесс более формализованный. Для получения очередного звания персонажу надо набрать определенное количество очков пользы. Очки пользы начисляются за выполнение специальных квестов, а теряются в случае неудачного прохождения задания и нарушения устава организации. Суммарная польза всех членов организации влияет на её общий рейтинг. После достижения определенных значений «Пользы» игрок может претендовать на почетные звания внутри организации. Каждому из них соответствует набор привилегий.

Суммарное значение очков пользы можно выгодно использовать при выставлении своей кандидатуры на выборы (мэра, топ-менеджера и т. д.), а также при повышении в ранге или подаче заявления на вступление в новую организацию.

В W.E.L.L. online существует возможность зарабатывать очки пользы не только собственным трудом, но и взятой на себя ответственностью. Став наставником для другого персонажа, можно ускорить процесс продвижения в ранге: успехи ученика непосредственно отражаются на успехах его учителя. Однако, и за проступки начинающего игрока ментора наказывают вплоть до понижения в ранге или 3-5-кратного уменьшения очков пользы. Чтобы стать наставником персонажа, нужно применить на него специальное умение. После заключения соглашения об опеке ментору постоянно присылают информацию об ученике: чего тот добился, какого звания был удостоен или в каких проступках уличен. Ментор может одновременно опекать нескольких подшефных. В любой момент ученик может отказаться от услуг своего ментора и наоборот.

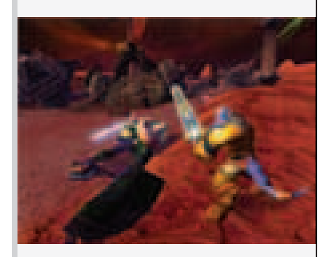
Заявка игрока на продвижение по службе может быть выставлена на общее голосование среди полноправных членов, а может быть одобрена или отклонена руководящим составом и хозяином организации. Для получения высоких рангов игроку понадобится не только соответствующее значение «гифта», но и рекомендация от члена организации, стоящего на более высокой ступени в иерархии.

За каждого рекомендованного игрока вы отвечаете перед организацией и законом. Уйти от этой ответственности можно, лишь покинув организацию. Сделать «ход конем», уволившись и снова поступив на службу, не получится: в случае повторного вступления игрока в организацию ответственность за старые рекомендации снова восстановится.

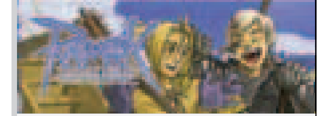
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Gravity Interactive сообщила о подписании договоров о распространении продолжения популярной MMORPG Ragnarok Online (**http://iro.ragnarokonline.com**) в Японии, Китае, Тайване, Гонконге, странах Океании и Юго-Восточной Азии. Что интересно, официального заявления Gravity о существовании Ragnarok Online 2 до сих пор нет. Однако известно, что RO2 на движке Unreal II появится еще в этом году.



С 16 января на улице российских фанатов многопользовательских онлайновых игр – праздник! На прилавках появилось продолжение культовой World of Warcraft – Burning Crusade от российского дистрибьютора «Софт Клаб». Интернет-магазины продают долгожданный сиквел по рекомендованной розничной цене 1299 руб. за коробку. Ближайшие конкуренты (EverQuest II: Desert Of Flames и Lineage II: Oath of Blood) заметно дешевле – около 1100 руб.



«1С» и Gravity CIS объявили о поступлении в продажу 26 января 2007 года русской версии «Рагнарок Онлайн» (**http://www.raggame.ru**), онлайновой ролевой игры по мотивам комиксов южнокорейского писателя Lee Myon-Jin'a. В коробке



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

нас ждет самая свежая версия клиента (эпизод 10.1 вместе с последними патчами) и купон на месяц бесплатной игры (действует после введения коммерческого доступа к серверам). Клиент игры также доступен для загрузки на сайте проекта.



MindArk объявила о скором появлении в Entropia Universe (http://www.entropiauniverse.com), полноценной внутренней банковской системы. Для этого проводится аукцион, на котором продадут 5 двухлетних лицензий, позволяющих открыть банки на планете Calypso. Начинание более чем оправданное для игры, в которой виртуальные PED'ы (Project Entropia Dollars) можно обменять на реальную валюту и наоборот. Банкиры смогут предоставлять игрокам ссуды, платить и получать проценты, а также размещать рекламу любых компаний.



1 Население World of Warcraft – 8 миллионов

Запад уступил пальму первенства Востоку.

У Blizzard очередное достижение – количество постоянно играющих в World of Warcraft превысило 8 миллионов человек. Преобладают среди «варкрафтеров» китайцы – 3.5 миллиона. На втором месте США и Канада, где в World of Warcraft регулярно играют 2 миллиона, а в стоящей на третьем месте Европе – 1.5 миллиона. Оставшийся миллион – это Корея, Австралия, Новая Зеландия, Сингапур, Тайвань, Гонконг и Макао (WoW переведена на 7 языков). Впрочем, темпы роста геймерской базы замедляются. В конце июня 2005 года количество регулярно играющих подписчиков World of Warcraft составляло 2 миллиона человек. В начале августа 2005 года эта цифра превысила 3.5 миллиона, а в конце декабря 2005 года, спустя 12 месяцев после запуска, – 5 миллионов.

10 ноября 2006 года, одновременно с объявлением даты выхода World of Warcraft: The Burning Crusade, Blizzard Entertainment сообщила, что количество регулярно играющих подписчиков достигло отметки в 7.5 миллионов. Таким образом, за прошлый год прибавилось «всего» 2.5 миллиона, тогда как за неполный позапрошлый год – целых пять миллионов. Впрочем, по словам президента Blizzard Майка Морхейма (Mike Morhaime), World of Warcraft продолжит рост, особенно после выхода World of Warcraft: The Burning Crusade. The Burning Crusade внес в World of Warcraft немало интересного. Героев ждут новые земли (мы сможем пройти через Dark Portal и очутиться в Outland – бывшем родном доме Орков), игровые предметы, оружие, броня, профессии, заклинания и таланты. Также добавились две новые расы – Кровавые Эльфы (Blood Elves) и Дразнеи (Draenei). В World of Warcraft: The Burning Crusade игроки смогут довести уровень своих персонажей до 70-го. Подробнее читайте в «Теме номера».

2 Европа лишилась 9Dragons.

Теперь игра доступна лишь в США и Канаде?..

Нечто нехорошее творится с MMORPG 9Dragons (**http://9dragons.acclaim.com**), о бета-тесте которой упоминается в последнем материале раздела Online PC.

22 января разработчики из Persistent Worlds, ответственные за европейское тестирование, разместили на европейском же сайте игры (**http://www.9dragonsonline.com**) безнадежное объявление: «Persistent Worlds прекратили коммерческие операции. Сервера будут закрыты должным образом». О кончине Persistent Worlds сообщает и корпоративный сайт разработчика (**http://www.persistentworlds.co.uk**). Выходит, европейский тест в оговоренные сроки не состоится.

Тем не менее, опробовать оригинальную 9Dragons, действие которой происходит в Древнем Китае и где нас ждет 450 квестов и 500 видов оружия, все еще можно. Но для этого придется регистрироваться на американских серверах 9Dragons или ждать, пока Acclaim не найдет партнера для продвижения игры в Европе.



3 Русский сайт EverQuest II: Echoes of Faydwer

Феи уже идут к вам!

«Акелла» запустила русский сайт Echoes of Faydwer (**http://eq2.akella-online.ru/EoF/**), очередного дополнения к EverQuest II. Содержание ресурса типичное: описание новых зон и богов Норрата, краткая информация о дополнительной игровой расе (феях), а также вполне приличный FAQ («какими разами начать игру на Фейдвере?», «Какими игровыми классами могут играть феи?» и т.д.). Также на сайте выложены скриншоты, обои и ролики.

Установка Echoes of Faydwer на русские серверы EverQuest II намечена на конец января – начало февраля, тогда же дополнение поступит в продажу (в jewel-упаковке). Обратите внимание: с помощью ключа из jewel-издания нельзя создать новый аккаунт, можно лишь добавить существующей учетной записи доступ к Echoes of Faydwer.

Не забыты и те, кто начинает игру с начала и/или захочет получить доступ сразу ко всем дополнениям EverQuest II. Им «Акелла» приготовила более дорогое DVD-издание, включающее все дополнения и 30 дней бесплатной игры (последнее – только для вновь создаваемых аккаунтов).

Незадолго до выхода Echoes of Faydwer на серверы будет установлено 30-е игровое обновление. Те, кто не приобрел Echoes of Faydwer, смогут продолжить играть в EverQuest II, однако ни новые зоны, ни феи, ни прочие прелести add-on'а им не откроются.

4 RF Online – единый мир

Дух, Огонь, Земля, Вода и Ветер слились воедино.

Codemasters Online Gaming довелитаки до конца черное дело. 24 января после 12 часовой комы мир RF Online (**http://www.rf-onlinegame.com**) коллапсировал и возродился – пять старых игровых серверов (Spirit, Fire, Earth, Water и Wind) слились в один новый суперсервер Novus.

Безусловно, это плохие новости для тех, кто имел персонажей на всех пяти серверах. Таким игрокам не удастся сберечь всех персонажей, а также их банковские накопления, поскольку сохраняется ограничение в 3 персонажа на один аккаунт. Столь же неприятным окажется слияние для одноименных гильдий и персонажей с разных серверов. Сохранят свои названия те, кто... первый войдет в игру. Остальным придется переименовываться или писать петиции администрации.

Все остальные, кто ничего не теряет (а много ли таких?..), слияния даже не заметят, обещают Codemasters.

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2
World of Warcraft	http://www.worldofwarcraft.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

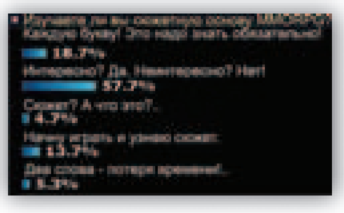
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
Granado Espada	http://www.granadoespada.sg	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0

Сценаристы тщательно разрабатывают историю той или иной игровой Вселенной. Разработчики и издатели верят, что хорошая сюжетная основа позволит их детищу выделиться из общего ряда.

А потом приходят игроки и... только 18.7% тщательно изучают скорбный труд сценаристов. Еще 57.7% подходят к делу практично: интересно – прочтем, не завлекло – не обессудьте. Но хуже всего поступают 10%, которые никогда не читают сюжет, считая это потерей времени.

А самые забавные – это 13.7%, полагающие, что они прямо в игре поймут сюжетную линию. Интересно, что они поняли, скажем, в Lineage II или в WoW?

Источник: MMORPG.com, опрошено 10 886 человек.



Crusade меняет имя

Чтобы избежать конфликта с мегахитом...

Quest Online официально объявили о смене названия своей фэнтезийной MMOG Crusade на не менее благозвучное ALGANON.

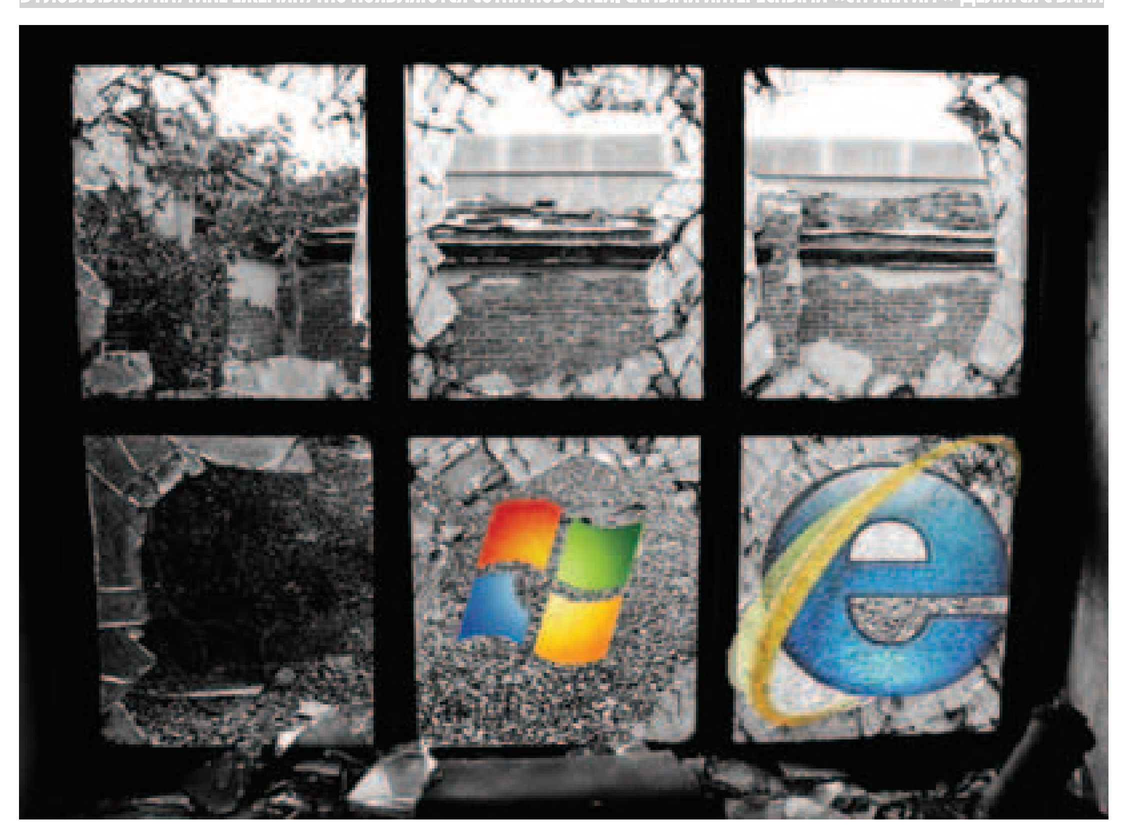
Причина в пресс-релизе указана достаточно расплывчато «...возникла необходимость избежать ненужного соперничества и создать свою, уникальную интеллектуальную собственность для грядущей игры». Впрочем, очень трудно отказаться от мысли, что на затратное переименование Quest Online подвиг выход add-on'а к World of Warcraft. Кстати, очень может быть, что на этом переименования в ALGANON не завершатся. Дело в том, что одна из двух противоборствующих сил этой MMORPG носит имя Asheroth. Что, безусловно, навевает ненужные воспоминания об Azeroth из WoW.

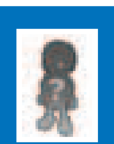
Помимо смены имени у игры появился новый сайт – **http://www.alganon.com.** Отметим, что проект отличает несколько приятных особенностей, в частности, отсутствие ограничений на прокачку персонажа (нет level cap), введено понятие «семьи», существуют как общедоступные, так и индивидуальные зоны для PvE. Бета-тест запланирован на конец 2008 года, релиз – на рубеж 2008/2009 годов. СИ



Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Хакерам платят по $8 тыс. за взлом Windows Vista

Американская компания iDefence (**http://labs.idefense.com**), занимающаяся вопросами компьютерной безопасности, объявила о вознаграждении в 8 тысяч долларов хакерам, которым удастся обнаружить уязвимости в браузере Internet Explorer 7 и новейшей операционной системе Microsoft Windows Vista, сообщает портал OnRu.ru. Конкурс хакеров станет частью программы «деньги-за-уязвимость» (pay-for-flaw), цель которой – улучшение систем безопасности наиболее популярного программного обеспечения. Приз в 8 тысяч долларов получат только первые 6 умельцев, раньше всех приславшие результаты своей «подрывной работы» в iDefence.
Вознаграждение выдаётся за уязвимость, которой можно было воспользоваться с удаленного компьютера, причем она должна присутствовать во всех последних обновлениях и дополнениях к IE или Vista. Ошибки, найденные в бета-версиях продуктов, не принимаются.
iDefence – далеко не единственная компания, согласная платить хакерам за поиск уязвимостей в программах. Некоторое время назад подобный конкурс с призовым фондом в $50 тысяч организовала Trend Micro (**http://www.trendmicro.com**), и награда досталась хакерам, сумевшим обнаружить уязвимость в Vista.

Денежные дела Рунета

С 15 января 2007 года пользователи LiveJournal могут оплачивать расширенные возможности своих дневников «Яндекс.Деньгами» (**http://money.yandex.ru**). Для этого компания «Суп» и платежная система «Яндекс.Деньги» заключили договор. Что ж, это и в самом деле удобно – пользователи из России получили возможность мгновенной оплаты своих аккаунтов в LiveJournal, причем прохождение денег гарантировано всеми сторонами. «Блоггеры LiveJournal – одни из самых активных и продвинутых пользователей русского Интернета, – отметила генеральный директор компании «Яндекс.Деньги» Евгения Завалишина. – Они используют все новшества, от рекламных инструментов до электронных билетов на поезда, и мы надеемся, что они по достоинству оценят возможность оплачивать «Яндекс.Деньгами» полную функциональность столь любимых ими дневников».
Договор с LiveJournal не единственный успех «Яндекс.Деньги» за последнее время. Напомним, что в декабре прошлого года эта же платежная система заключила соглашение с популярным оператором интернет-телефонии Skype о возможности для российских пользователей пополнять счета в Skype без комиссии через «Яндекс.Деньги» платежными сертификатами SkypeOut (номиналом 5, 10 и 25 евро). До этого Skype принимал к оплате лишь кредитные карты некоторых российских банков, а платежи облагались комиссией.
Но кое-чего пользователи «Яндекс.Деньги» лишились. В связи с принятием федерального закона РФ, запрещающего с 1 января 2007 года «деятельность по организации и проведению азартных игр в сети Интернет», прекращен прием платежей в интернет-казино и другие сайты, организующие азартные игры.

Пароли, которые знают… все

На сайте немецкого издания Die Welt (**http://www.welt.de/data/2007/01/02/1163381.html**) появилась очередная поучительная заметка о сохранении личных данных в Сети. Поводом для публикации стали появившиеся в Интернете списки паролей американских и немецких пользователей Глобальной сети.
Увы, ничего оригинального в обширных списках не нашлось. Среди 34 тысяч паролей из США самые популярные – названия известных групп, видов спорта, всякие любовные или ругательные словечки. У немцев та же картина, скажем, среди посетителей www.flirtlife.de (немецкого сайта знакомств) самыми популярными паролями были «лето», «Франкфурт» и «привет»…

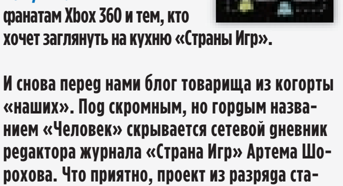
БЛОГОСФЕРА

«Пользовательский блог GameMAG.ru»

http://gamemag.ru/?act=ublog

Кому читать/писать:
тем, и только тем, кто профессионально интересуется игровой индустрией, а также гаджетами для консолей и PC.

Ура, ура – замечательный коллективный блог, да еще строго по теме: об играх и платформах! Пополняется сей дневник усилиями зарегистрированных посетителей GameMAG'а, и за почти год сетевой жизни тут набралось без малого 1000 записей. На заглавной страничке блога они встречают нас в хронологическом порядке, а если щелкнуть по имени автора заметки, то можно попасть в его индивидуальный сетевой дневник и читать «избранные» заметки.
Читать и оставлять записи в «Пользовательском блоге GameMAG.ru» предпочитают в первую очередь любители консолей. Если вас интересует доказательное, с обилием скриншотов и комментариев сравнение графических возможностей консолей последних поколений или бурное обсуждение «самых ожидаемых игр 2007 года» – смело заносите этот блог в «Избранное».
Теперь о грустном. Навигации как таковой в блоге нет, поиска, заточенного на сетевой дневник, тоже, пользователям предлагается просто листать странички с записями. Теги, которые авторы назначают далеко не всем записям, это первая и… последняя возможность хоть как-то отфильтровать содержание блога. Пока объем информации относительно невелик, с таким положением дел можно примириться. Но что будет, когда количество записей и комментариев вырастет в несколько раз?..



«Человек»

http://artiom-shorohov.livejournal.com

Кому читать:
фанатам Xbox 360 и тем, кто хочет заглянуть на кухню «Страны Игр».

И снова перед нами блог товарища из когорты «наших». Под скромным, но гордым названием «Человек» скрывается сетевой дневник редактора журнала «Страна Игр» Артема Шорохова. Что приятно, проект из разряда старожилов, ему уже пятый год. Первые записи попали сюда из старого дневника на сайте журнала «Великий Дракон», а потом пошло-поехало. То об игре что-то смешное расскажет, то личными ожиданиями или наблюдениями поделится…
К счастью, г-н Шорохов уважает своих читателей, никакого самокопания или «провокаций» не допускает, зато желание поделиться чем-то полезным с сетевой общественностью проходит через дневник «красной нитью».
То коллекцию анимированных аватарок нам предложит, то сбор русскоязычных пользователей Xbox Live объявит, то фотографиями прихвастнет, а то еще не вышедшую «Страну Игр» начнет цитировать. Хаос, конечно, но читать интересно.
И, что приятно, без сугубо игровых эксклюзивов не обходится, причем не в снобистски-журналистском ракурсе, а в «чисто геймерском» разрезе. В последнее время симпатии Артема склонились в сторону Xbox 360, и это весьма заметно. Из последних ярких записей блога – фактологическое опровержение мифа «На Xbox 360 не во что играть». Артем не поленился собрать в единый пул все достойные эксклюзивные проекты для консоли, и в итоге мы имеем этакий «Xbox 360 starter games kit». Все здорово, но сколько денег на этот kit уйдет, страшно подумать…



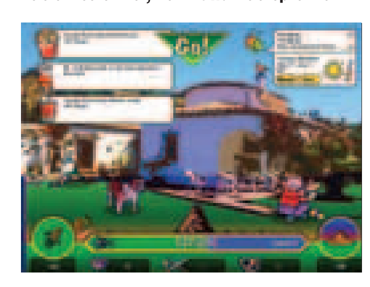

Мини-игры. Наш выбор

ГОВОРЯТ, ЛЮБИМАЯ ЗАБАВА РОССИЯН – СТРАТЕГИИ. СПОРИТЬ НЕ НАДО, ПРОСТО ПРИПОМНИТЕ УСПЕХИ СООТЕЧЕСТВЕННИКОВ В ШАХМАТАХ ИЛИ ШАШКАХ. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ МЫ ЛЮБИМ ЗА ТО, ЧТО ОНИ «ЗАДЕЙСТВУЮТ» НАС ПО МАКСИМУМУ: СООБРАЖЕНИЕ, СКОРОСТЬ, ТОЧНОСТЬ. СЕГОДНЯШНИЕ МИНИ-ИГРЫ – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ…

ANT WAR

http://www.freeworldgroup.com/games4/gameindex/ants.htm

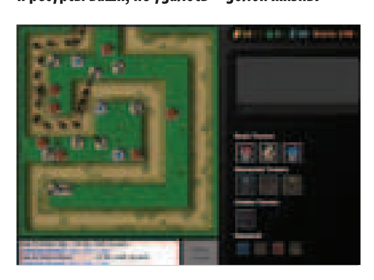
Симулятор муравейника – начните с маленькой кучки на заднем дворе и дорастите до гигантской муравьиной империи, победившей всех соперников! Поначалу от обилия опций (выбора местоположения, учета погоды и т.п.) разбегаются глаза. Но стоит освоиться, и от Ant War не оторвешься.



FLASH ELEMENT TD

http://www.mofunzone.com/online_games/flash_element_td.shtml

Разработчики уверяют: их стратегия «сочетает концепцию StarCraft UMS и юниты из Warcraft». Но все очень просто. На игровом поле следует расставить купленные боевые башни и нажать Start. Враг попер! Удалось отбить атаку – деньги и ресурсы ваши, не удалось – долой жизнь.



CRIMSON WARFARE

http://www.ugoplayer.com/games/crimsonwarfare.html

Последние очаги сопротивления на Земле, захваченной темными силами конфедерации. Вы – командир, и задача такова: отстроить базы, наплодить войск и, направляя свои отряды на объекты врага, уничтожить их. Понятно, что противник делает то же самое, да и строиться ему не надо…



VIRTUAL VILLAGERS

www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/virtual-villagers-online.htm

Совершенно бестолковые аборигены! Да, под нашу опеку они попали после извержения вулкана и бегства с острова, но позабыть простейшие навыки – это уж слишком! Тем не менее, бедолаг придется учить, хватая мышкой за ворот и тыча в нужное здание по многу раз. Пока не поймут…



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(48 тыс. записей/день, +1 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(39 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(14 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, -3 тыс.)
5.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(3 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

Die Welt обреченно убеждает нас не пользоваться комбинациями вида «абв123». Между тем подобные «пароли» остаются самыми популярными в Интернете, и хакеры при взломе пробуют их в первую очередь. Конечно, есть несколько простых правил, позволяющих повысить свою защищенность. Это и использование бессмысленных комбинаций символов, сочетающих заглавные и строчные буквы, а также цифры и символы. Нелишней станет и привычка ежемесячно менять пароли, а также использование для каждого ресурса своего пароля. Единственный вопрос: как все это запомнить?.. Выходом станут специальные менеджеры паролей, которые не только их запоминают, но и генерируют. Die Welt рекомендует бесплатные KeePass (**http://keepass.info**) или PINs (**http://www.mirekw.com/winfreeware/pins.html**). Для наших пользователей оптимальным выбором станет бесплатный для граждан СНГ Password Commander (**http://www.pascom.ru**) или также бесплатный, но более простой «Скарабей» (**http://www.alnichas.info/index_ru.html**).

«Железные» подкасты

Крупный российский компьютерный портал iXBT.com наконец-то перевел свой подкаст-проект из режима бета-тестирования на регулярное вещание (напомним, термин podcasting образован слиянием названия плеера iPod и слова broadcasting, что означает «широковещание»).
Проект получил постоянную прописку (**http://podcast.ixbt.com**) и адресован прежде всего фанатам новейшего компьютерного железа, всяческих гаджетов и технических новинок. Бесплатные ежедневные подкасты используют формат mp3, их можно прослушать с разным качеством звучания прямо на сайте или загрузить в плеер, КПК, компьютер или даже в продвинутую автомагнитолу.

Сервисных удобств у iXBT.com немного. Помимо упомянутого выбора качества и, следовательно, размера файла, нам предлагают архив подкастов и подписку на RSS-канал. Чтобы автоматически получать все новые подкасты, достаточно перетащить ссылку «подписка на подкасты» в универсальную утилиту iTunes (**http://www.apple.com/itunes/download/**, работает как на Mac'е, так и на PC), или в одну из альтернативных программ для подкастинга (на сайте рекомендуют Juice, **http://prdownloads.sourceforge.net/juicereceiver/Juice22Setup.exe?download**).

Прощай ТВ, здравствуй Joost?

Joost (**http://www.joost.com**) – новый проект Никласа Зенстрома (Niklas Zennstrom) и Януса Фриса (Janus Friis), известных нам как создатели Skype, одного из самых успешных сервисов голосового общения в Интернете.
Основная задача Joost – предложить всем пользователям Интернета бесплатное глобальное сетевое телевидение, без ограничений вроде программной сетки или времени просмотра. Производители ТВ-контента, по мнению разработчиков, охотно пойдут на сотрудничество с Joost, поскольку новая платформа предусматривает защиту от пиратства и соблюдение авторских прав.
Работа над Joost началась более года назад (тогда он был известен как Venice Project) и сегодня в команде работает около 150 специалистов. Сегодня на сайте проекта можно скачать бета-версию Windows-клиента, зарегистрироваться и получить пароль для активации программы. Пока Joost выглядит как продвинутый видеоплеер с выбором доступных телеканалов из меню типа playlist'а и отдельным каналом для глобального чата фанатов сетевого ТВ.

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.0

«АЗАРТНЫЕ ГОНКИ»

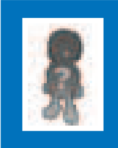
- ЖАНР: онлайновые гонки/RPG
- РАЗРАБОТЧИК: LYNX
- ОНЛАЙН: HTTP://AZGO.RU

«…Пробовал играть в БК, «Территорию» – не понравилось ни то, ни другое. Нет скорости – скучновато. Уже 3 месяца играю в «Азартные гонки» – жесть! Если кто-то начнет играть, обращайтесь – подкину деньжат, одежды, оружия, куплю авто». Такого рода отзывы о Races of Chance (это второе, английское имя проекта) не так уж редко встречаются на игровых форумах.
«Азартные гонки» – это довольно успешная попытка скрестить однообразную боевку популярных онлайновых игр Рунета с гонками. Главное действие этой MMOG разворачивается вокруг автомобилей – их покупают и продают, модернизируют и ремонтируют, угоняют и, естественно, на них гоняются. Этой составляющей (авто, клубы, гаражи и т.п.) Races of Chance напоминает MotorWars.ru (http://www.motorwars.ru), но идет дальше.
В «Азартных гонках» автомобили можно угонять, и это очень увлекательно, а персонажам разрешено сражаться в «пешем строю» (в отличие от Драйв@Mail.ru, http://drive.mail.ru, где бои с использованием «поглянок» идут во время гонок). Боевка проходит по правилам, хорошо знакомым по «Территории» и «Бойцовскому клубу», – персонажи по очереди наносят друг другу удары в разные части тела. Новичок Races of Chance попадает в стартовый город Нова-сити, куда после «взросления» уже не вернуться. При создании персонаж получает начальный капитал и 5 очков для изменения базовых характеристик. По мере набора героем уровней появятся дополнительные очки, которые также можно распределять, что в итоге повлияет на скорость обучения и способность персонажа управлять автомобилем и удерживаться на трассе. Предусмотрено 3 направления развития: «белое», «черное» и «умное». Опыт в «белом мастерстве» получают за участие в гонках и за работу на предприятиях города. «Черное» мастерство приобретается в драках, а также за угоны и стрит-гонки. «Умное» направление – это ремонт автомобилей. Покинуть Нова-сити и переехать в ROC-Сити разрешено после набора 1 ед. мастерства, и вы обязаны это сделать, набрав 3 ед., иначе арестует МВД. Для переселения надо придти в 22-й квадрат (территория городов разбита на квадраты, в каждом из которых свои заведения и правила поведения) и обратиться в Бюро Путешествий. При переезде купленные вещи, автомобили, запчасти и оружие, увы, не сохраняются, а жизнь начинается с чистого листа!
Теперь о том, почему столь увлекательная игра получила невысокую итоговую оценку. К сожалению, у «Азартных гонок» достаточно много огрехов – от грамматических ошибок и неустойчивой работы в Internet Explorer 7, до скудной анимации боев и заездов. Впрочем, пока не привыкнешь, текстовые описания заездов развлекают:
295: Очередной маневр, и Кукла проходит его «на отлично»
296: Страшно? А еще страшнее зрителям на первых рядах…
300: Dolser показывает просто высший класс езды. Ну, тот, кто придет первым, понятно, спешит за призом! А остальные-то чего так торопятся?!
«Азартные гонки» игра бесплатная, но, как водится, существует SMS-сервис по приобретению игровой валюты – фишек и кредитов.





Живой Журнал времен «Супа»



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Антон Носик во время отдыха...

2 ...и во время работы.

3 Живой Журнал действительно живой! Посмотрите только на количество блогов, и все станет ясно.

4 Если верить рекламе, при большой загрузке сервера «платные» пользователи получают привилегии в скорости работы с ЖЖ.

Согласно статистике, русскоязычные (т.н. «кириллические») блоггеры кардинально отличаются, например, от американских. Наши старше, они много пишут, живо комментируют, имеют в десятки раз больше «френдов» и т.д. Однако до сих пор пользователей LiveJournal сдерживают несколько ограничений, скажем, на количество комментариев к записи или на показ более 2000 участников голосования. Все это приводит к тому, что самым интересным и коммерчески перспективным проектам (блогам) приходится мигрировать за пределы ЖЖ на внешний хостинг. Это, безусловно, неправильно, перемены, как говорится, назрели и… они произошли. Прошлой осенью права на обслуживание русскоязычного сегмента livejournal.com получила российская медиа-компания «Суп». Отклик «блоггерской общественности» был очень бурным. Сейчас, когда первоначальный ажиотаж в связи с так и не случившейся «продажей русского ЖЖ» спал, пришло время узнать о планируемых нововведениях у директора службы блогов компании – небезызвестного Антона Носика.

? Здравствуйте, Антон!
День добрый.

? Первым делом расскажите, пожалуйста, о том, что такое ЖЖ конкретно для вас. Личный дневник, вынесенный на просторы Сети? Возможность без купюр выразить свое мнение на тот или иной счет? Или, вероятно, что-то еще?
Лично у меня очень много знакомых – родители, коллеги, друзья, любимые девушки, деловые партнеры, знакомые, пользователи моих проектов. ЖЖ – самый естественный способ рассказывать им всем сразу, что у меня происходит. В какой я сейчас стране, в каком часовом поясе, где со мной можно пересечься и т.п. Это основное применение. Все остальное – приятные бонусы.

? Вы ведете блог уже очень долго. Не надоедает?
Мой блог, к счастью, не коммерциализирован. В нем нет рекламы, нет рекламодателя. Как следствие, нет обязательств ни перед кем на свете. Пишу, только когда есть что сказать. Территория свободы.

? Как вы относитесь к «псевдотысячникам» – людям, которые ведут ЖЖ и делают все возможное лишь для того, чтобы их зафрендила (занесла в друзья) минимум тысяча пользователей?
Люди хотят сделать себя знаменитее, чем они есть. Интернет дает им такую возможность. Накрутка показателей читаемости – одна из технологий, которая для этого может использоваться.

? Расскажите, пожалуйста, о деятельности компании «Суп». Чем она занимается?
«Суп» – это интернет-компания, созданная людьми из медийно-издательского мира. Поэтому она в Интернете занимается созданием, поддержкой и развитием медийных проектов. Волей судеб ЖЖ стал в русскоговорящей части ноосферы медийным проектом, и «Супу» интересно развивать эту его составляющую. Но есть еще много проектов, которыми «Суп» занимается, помимо ЖЖ и блогов.

- Антон Борисович Носик родился 4 июля 1966 года в Москве.
- Окончил 3-й Московский медицинский институт.
- Пришел в медиа-бизнес в 1996 году, заняв позицию ведущего колонки «Вечерний Интернет», ранее находившейся по адресу vi.cityline.ru, но сейчас, увы, не работающей.
- В 1999 году создал «Газету.ру» (http://www.gazeta.ru) – первую в России интернет-газету, которая и ныне является очень уважаемым изданием.
- С 2001 года Антон Носик – директор по развитию, президент, президент по развитию, а затем – советник компании Rambler Media Group.
- С 2006 года занимает должность директора службы блогов компании Sup-Fabrik (http://www.sup.com) и заведует русскоязычным ЖЖ-сегментом.

(по материалам «Медиа Атлас» (http://www.media-atlas.ru)

? Каковы ваши обязанности в рамках «Супа»?
Моя задача – видеть и понимать процессы. Мы присутствуем при рождении новых медиа-явлений, нового рынка, я в этом участвую, и мое понимание происходящего помогает компании выстраивать свою стратегию на медиа-рынке.

? Скажите, что сулит русскоязычным пользователям ЖЖ ваша деятельность? Да, мы слышали про улучшение сервиса и появление новых возможностей. Не могли бы вы рассказать об этом поподробней?
Все очень просто. Типичный американский пользователь ЖЖ похож на Брэда Фитцпатрика времен создания ЖЖ. Ему 18 лет, он первокурсник колледжа, у него 11 френдов – 4 одноклассника, 4 однокурсника, мама, бабушка и любимая девушка. Ему ЖЖ нужен, чтобы общаться с этими 11 людьми, в основном. А им – чтобы общаться с ним. В русском сегменте поменьше мам и бабушек, зато у нас есть сотни журналов, обладающих признаками интернет-СМИ. Пользователи у нас хотят иметь френдленту на тысячу персон, по числу читаемых потоков. Им нужны каталоги, рейтинги, статистика, навигация. Им нужны фото- и видеохостинг, счетчик посещаемости, поиск по журналам и комментариям... Еще им не нравится, что к одной записи можно оставить только 5000 комментов, что предельный размер бан-листа – 5000 имен, что в голосовании показываются только первые 2000 строк результата... Американский пользователь обо всех этих ограничениях даже не догадывается.

? Очень важный вопрос касается Abuse Team. Раньше, несомненно, работа этой команды вызывала немало нареканий со стороны многих пользователей, но не будут ли новые «судьи» действовать еще хуже? Ведь они могут отнестись предвзято к определенным ЖЖ-истам.
Не будет никаких новых судей. В ЖЖ есть правила, и Abuse Team призвана следить за их соблюдением. Все вмешательства происходят исключительно по жалобе потерпевшей стороны. Если нет жалобы, то не может быть и рассмотрения дела.


1


2



? Будут ли развиваться платные сервисы?
Развиваться будут востребованные сервисы. А будет ли за них при этом платить пользователь или рекламодатель – вопрос, открытый для обсуждения.

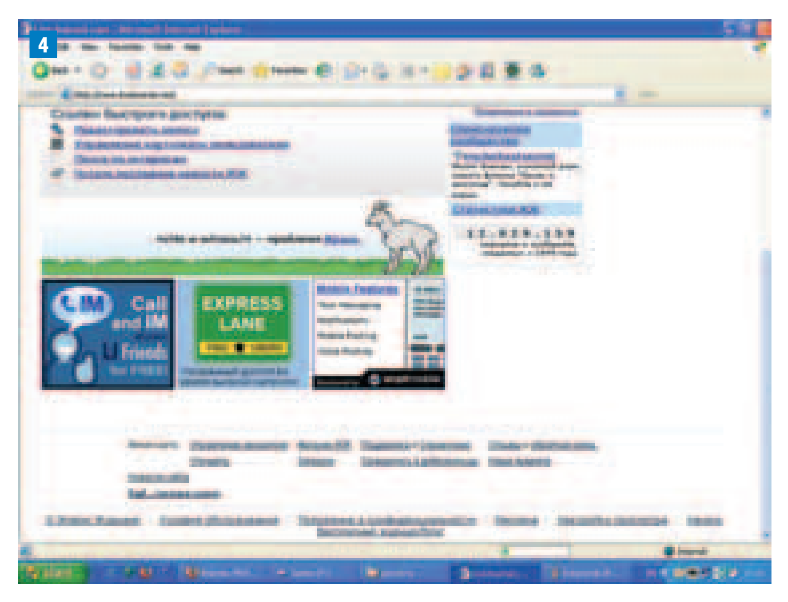
? Ходит неприятный слух, будто вы сможете просматривать закрытые записи. Неужели это правда?
Техническая возможность просматривать «подзамочные» записи есть у очень многих людей, это неизбежное следствие административного доступа к любому сервису. У администратора любой почтовой службы есть полномочия видеть почту всех пользователей этого службы. Вопрос не в возможности, а в намерении. Надеюсь, о том, что я захочу заглядывать к людям под замки, вы не слышали. А услышите – не верьте. Не захочу.

? Мы понимаем, что ваша компания вряд ли бралась бы за проект, если бы он был коммерчески невыгоден. Скажите, не будут ли в связи с этим существенно ограничиваться возможности «бесплатных» пользователей?
По закону Мура и закону Фостерз, все компьютерное дешевеет, и конца этому не видать. Расходы на поддержку бесплатного пользователя неуклонно снижаются – в том числе и по мере прибавления пользователей. А выгоды от присутствия бесплатных пользователей растут: это ж те самые просмотры страниц, откуда в медийной модели и берутся… доходы.

? Есть ли у вашей компании какие-то долгосрочные планы?
Развиваться. Расти. Направлять рынок.

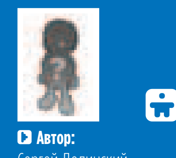
? Каким вы видите Живой Журнал через несколько лет?
Увеличится количество читателей и пользователей, возникнут новые сервисы. ЖЖ будут привычно цитировать по телевизору – и в новостях, и в ток-шоу, и в сериалах. Ведение ЖЖ станет для многих заработком. Ведущие блоггеры станут культовыми персонажами. Если, конечно, захотят: славу любят далеко не все люди. Лично мне, например, персональное пространство важнее.

? Напоследок – немного каверзные вопросы. Довольно большое количество пользователей недовольно тем, что руководить русскоязычной частью ЖЖ будет компания «Суп». Как вы это прокомментируете? Есть ли у вас идеи по решению проблемы?
Русскоязычной частью ЖЖ невозможно руководить. Она ни от кого не ждет приказов, указаний, распоряжений. Люди проживают в ЖЖ свою живую жизнь, никто и ничто им не указ, кроме писаных правил сервиса, с которыми они добровольно согласились. Люди, которые предвидят вторжение компании «Суп» в их персональное пространство, какие-то попытки влиять на содержание дневников, просто заблуждаются. Это никому не нужно и не интересно. А нужно, чтоб проект жил дальше своей жизнью и развивался естественным путем. СИ



Открытые бета-тесты февраля

В НАЧАЛЕ ФЕВРАЛЯ НАЧНЕТСЯ ОТКРЫТОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ БЕСПЛАТНОЙ 2MOONS – ЖЕСТОКОЙ БОЕВОЙ MMORPG ОТ ВОЗРОЖДЕННОЙ ACCLAIM GAMES И КОРЕЙСКОЙ GAMENI. ПРОВОКАЦИОННЫЙ ДЕВИЗ ЭТОГО ОНЛАЙНОВОГО ПРОЕКТА («БЕЗ СНИСХОЖДЕНИЯ К СЛАБЫМ, БЕЗ ЖАЛОСТИ К УМИРАЮЩИМ, БЕЗ СЛЕЗ ПО ПОГИБШИМ!»), РАВНО КАК И РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ВОЗРАСТНОЙ ЦЕНЗ (ОТ 17 ЛЕТ) ПРЕДОПРЕДЕЛИЛИ ЖИВОЙ ИНТЕРЕС К 2MOONS. БЕЗ ОСОБЫХ МАРКЕТИНГОВЫХ УСИЛИЙ ACCLAIM СОБРАЛА БОЛЕЕ 100 ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ НА ЗАКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ВОТ-ВОТ ЗАВЕРШИТЬСЯ. ВПРОЧЕМ, ПОЛНОЙ УВЕРЕННОСТИ В СОБЛЮДЕНИИ СРОКОВ НЕТ, НАШ СОВЕТ – ПОСЕТИТЬ HTTP://2MOONS.ACCLAIM.COM И ПРОВЕРИТЬ, СДЕРЖАЛ ЛИ ИЗДАТЕЛЬ СВОЕ ОБЕЩАНИЕ. ЕСЛИ СДЕРЖАЛ, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОУЧАСТВУЙТЕ В ТЕСТИРОВАНИИ. ВСЕ-ТАКИ МЫ ЕЩЕ ПОМНИМ, ЧТО НЕ СТОЛЬ ДАВНО ACCLAIM БЫЛА СРЕДИ САМЫХ УСПЕШНЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ.
EXTEEL (HTTP://WWW.EXTEEL.COM) ОТ NCSOFT – ЕЩЕ ОДНА ИГРА, О ДАТЕ ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ КОТОРОЙ ПОКА НЕЛЬЗЯ ГОВОРИТЬ С ПОЛНОЙ ОПРЕДЕЛЕННОСТЬЮ. ВПРОЧЕМ, ВЫСОКА ВЕРОЯТНОСТЬ, ЧТО К ВЫХОДУ ЭТОГО НОМЕРА ЗАКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ БЕСПЛАТНОЙ MMOFPS ЗАВЕРШИТСЯ И ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ СМОГУТ ПОПРОБОВАТЬ СВОИХ БОЕВЫХ МЕХОВ В ЧЕТЫРЕХ РЕЖИМАХ БОЯ (DEATH MATCH, TEAM DEATH MATCH, TERRITORY CONTROL И LAST STAND).



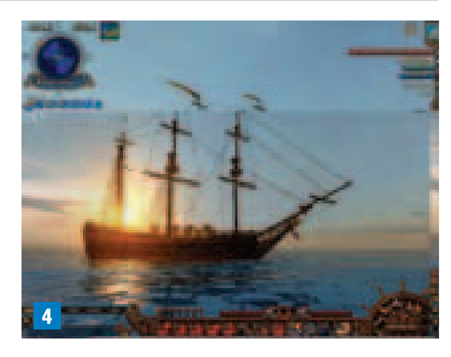
Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

RF Online

Результат «народной любви» некоторых отечественных геймеров к MMORPG был до обидного предсказуем – именно их трудами в Рунете «подняты» подпольные шарды World of Warcraft, Lineage II, Ragnarok Online, Ultima Online и так далее по списку.
Теперь, к счастью, положение меняется и на рынке все больше MMORPG, изначально доступных нашим игрокам на родном языке. Наступление на нелегалов ведут локализованные EverQuest II (Akella Online), «Рагнарок Онлайн» («Новый Диск»/«Мадос») и другие хиты. Российский рынок MMOG определенно растет, так что появление официального русскоязычного сервера Rising Force Online (локализатор и издатель – «Иннова Системс») было, скорее всего, вопросом времени. RF Online (**http://rfonline.ru**) – это онлайновый ролевик, в котором три расы не только сражаются друг с другом, но и добиваются в результате «расового» PvP (т.н. Chip Wars) ощутимых сдвигов курсов валют и других важных игровых индикаторов. Помимо этой любопытной особенности, «русский» RF Online привлечет наших игроков своей доступностью – бесплатной загрузкой клиента и бесплатным же доступом к игровым серверам. Впрочем, те, кто готов платить по $8 ежемесячно, получат преимущество (более высокую скорость прокачки, лучшие шансы на выпадение предметов).
Закрытое тестирование RF Online завершено 15 января, а с 16 января начался открытый бета-тест (максимальная вместимость сервера – до 5 тысяч подключенных игровых клиентов). Скачать клиент (1.6 Гбайт) и зарегистрировать аккаунт можно на сайте проекта. Поскольку игра не самая «свежая», то ее требования к «железу» невелики – Pentium 1500 МГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не хуже ATI 9600 SE.

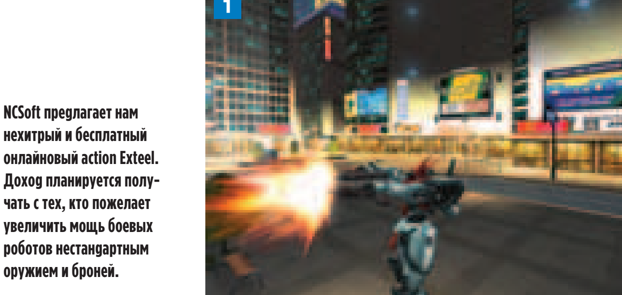
9Dragons

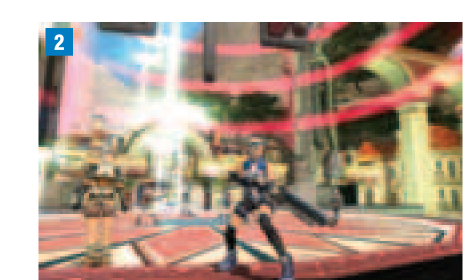
Три года работы и около $10 млн. инвестиций – таковы затраты на разработку 9Dragons (**http://9dragons.acclaim.com**). Бесплатный онлайновый файтинг с элементами ролевика для издателя Acclaim Games ваяет корейская Indy 21, ранее занимавшаяся играми для консолей. 9Dragons – это азиатское фэнтези, щедро сдобренное боевыми искусствами. Место действия – Китай эпохи династии Минь. Суть игрового конфликта заключается в борьбе девяти древних кланов (в бета-тесте их пока шесть), каждый из которых разработал особую школу боя. Чтобы уложить эту предысторию в западные каноны, были наняты известные голливудские сценаристы, работавшие над фильмами про восточные единоборства.
По отзывам тех, кто уже «потестировал» 9Dragons, игру отличают несколько приятных особенностей, например, возможность развить любое из умений (skill) или выбор из 3 стилей борьбы для каждого клана и т.п. Недостаток 9Dragons, который, скорее всего, устранят после релиза, это малое количество заданий для персонажей высокого (48+) уровня. Также многим не понравилась замедленная прокачка на самых высоких уровнях (от 70-го и выше; всего предусмотрено 218 уровней, однако пока самый могучий моб 9Dragons имеет 120 lvl).
Клиент игры невелик – около 650 Мбайт.

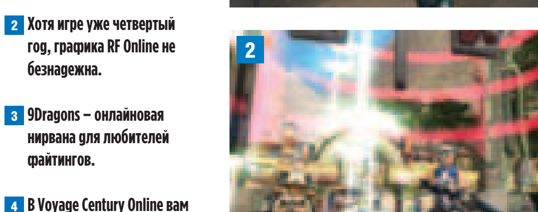


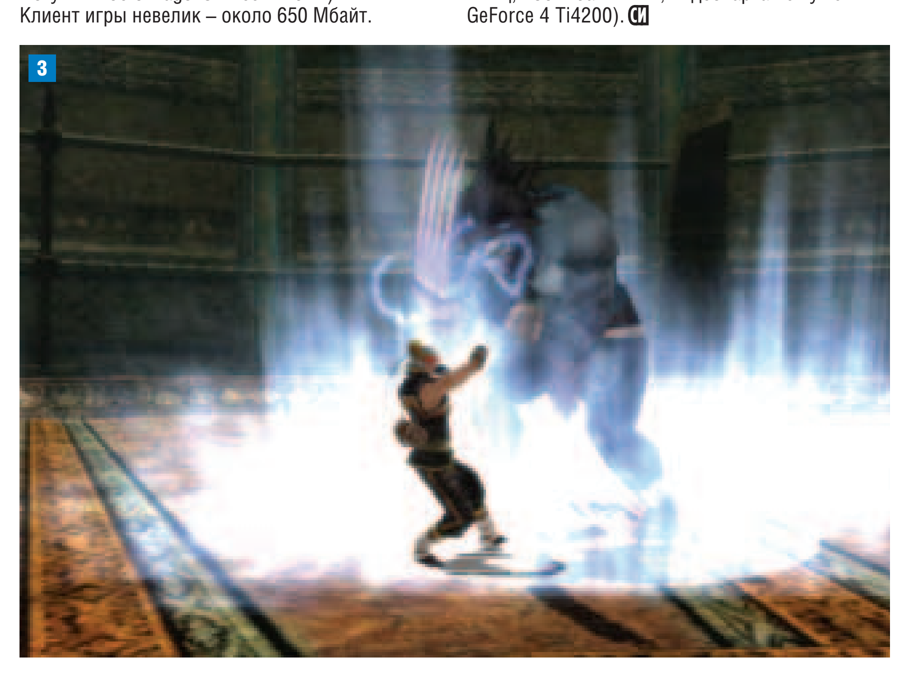
Voyage Century Online

Voyage Century Online (**http://www.voyagecentury-online.com**) успешно миновал альфа-тест, учел немалое количество поступивших от игроков замечаний и в конце декабря прошлого года плавно перешел к стадии бета-тестирования.
Несомненные достоинства этой морской MMORPG – огромный мир с 7 морями и 14 империями, широкий набор профессий (от пирата до крестьянина) и развитая система PvP. Однако у «великого разнообразия» Voyage Century Online есть и оборотная сторона – освоение всех тонкостей потребует тщательного изучения руководства и чтения сообщений на форуме.
Игра очень симпатична, однако графические изыски Voyage Century Online диктуют увесистость клиента – около 1.2 Гбайт. Требования к мощности компьютера умеренные (Pentium IV 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта не хуже GeForce 4 Ti4200).









1 NCSoft предлагает нам нехитрый и бесплатный онлайновый action Exteel. Доход планируется получать с тех, кто пожелает увеличить мощь боевых роботов нестандартным оружием и броней.

2 Хотя игре уже четвертый год, графика RF Online не безнадежна.

3 9Dragons – онлайновая нирвана для любителей файтингов.

4 В Voyage Century Online вам придется заботиться не только о состоянии судна, но и о состоянии здоровья каждого матроса.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

РЕКОРДЫ СКОРОСТИ ОТ PATRIOT НА CES 2007

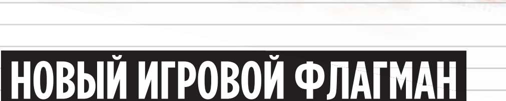
В январе 2007 года в Лас-Вегасе состоялась выставка Consumer Electronics Show (CES) 2007. Участники мероприятия приложили все усилия, чтобы удивить посетителей своими достижениями. Не осталась в стороне и компания Patriot Memory. Она представила сверхбыструю оперативную память DDR2, работающую на рекордной частоте 1302 МГц. Модули Patriot Extreme Performance PC2-10100 специально спроектированы для использования в экстремальных геймерских системах, построенных на базе чипсета NVIDIA nForce 680i и четырехъядерных процессоров Intel. Интересно, что столь впечатляющие показатели достигнуты без использования сложных систем охлаждения. За отвод тепла в Patriot Extreme Performance PC2-10100 отвечает радиатор довольно скромных размеров. К сожалению, о цене новинки ничего не сообщается.



ГЕЙМЕРСКИЙ ЗВУК ПО ВЕРСИИ RAZER

Компания Razer известна своими геймерскими клавиатурами и мышами. Сразу после Нового года она порадовала всех поклонников компьютерных игр специальной звуковой системой. Геймерский аудиокомплект Razer Mako 2.1 имеет всего два канала, но, несмотря на это, обеспечивает идеальный объемный звук. Благодаря фирменным технологиям THX Ground Plane и THX Slot Speaker создается богатое насыщенное звучание. Специальный дизайн колонок помогает избежать искажений, возникающих из-за отражения акустических волн от поверхности стола. В Razer Mako 2.1 используются по два усилителя на каждый из каналов. Общая мощность системы с учетом сабвуфера достигает 300 Вт. Остается отметить футуристичный дизайн колонок и необычный пульт управления системой. На оригинальной «таблетке» расположены регуляторы громкости и уровня НЧ, а также разъемы для подключения наушников и внешнего источника звука.





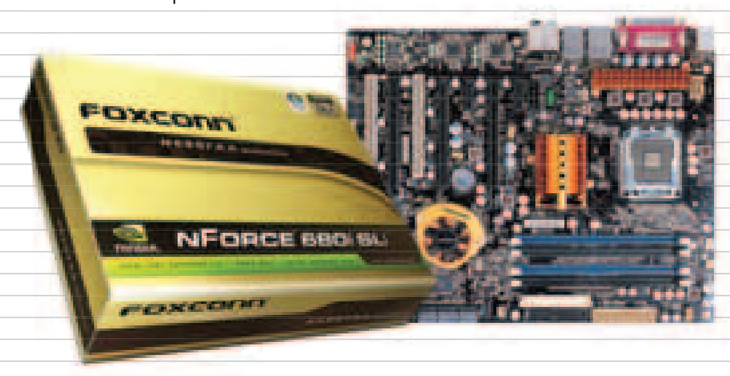
НОВЫЙ ИГРОВОЙ ФЛАГМАН

Сверхмощная игровая система Dell XPS 710 H2C Edition примечательна в первую очередь двухступенчатой системой охлаждения. За поддержание минимальной температуры процессора в Dell XPS 710 H2C Edition отвечает воздушно-жидкостной охладитель внушительных размеров, напоминающий автомобильный радиатор в миниатюре. Для охлаждения потока, циркулирующего в системе, применяются новейшие технологии. Низкую температуру жидкости поддерживают термоэлектрические элементы из керамики. Похожие устройства используются для переноса тепла с солнечной стороны космического корабля на теневую. Дополнительные датчики не допускают образования конденсата, удерживая температуру процессора на уровне комнатной. Остается добавить несколько слов о комплектующих Dell XPS 710 H2C Edition. Компьютер построен на базе разогнанного до 3.2 ГГц четырехъядерного процессора Intel Core Extreme QX6700. Видеосистема новинки состоит из двух ускорителей NVIDIA GeForce 8800 GTX, работающих в режиме SLI. В Dell XPS 710 H2C Edition установлены 4 Гбайт памяти DDR2 667 МГц, два оптических привода и два жестких диска объемом по 160 Гбайт каждый. В комплектацию также входит 20-дюймовый монитор Dell UltraSharp 2007WFP. Стоимость новинки зависит от конфигурации компьютера, стартовая цена – $5499.



ЧЕТЫРЕ ЯДРА, ДВЕ ВИДЕОКАРТЫ

Желающим обладать мощнейшими возможностями SLI и четырехъядерным процессором от Intel одновременно рекомендуем обратить внимание на материнскую плату FOXCONN N68S7AA-8EKRS2H на базе системной логики NVIDIA 680i SLI. Новинка работает со всеми процессорами Intel Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium D и даже старенькими Pentium 4. Благодаря поддержке нескольких ядер, частоте шины FSB 1333 МГц и 8 ГБайт памяти DDR2 800 МГц эта системная плата обеспечивает высочайший уровень производительности. Сам чипсет 680i SLI имеет два 64-битных контроллера памяти и 128-битный интерфейс передачи данных для поддержки 64-битных приложений. Не менее важной составляющей является встроенная графическая подсистема с тремя слотами PCI Express x16. Все три обладают скоростью передачи данных свыше 4 ГБит/с в обоих направлениях и совместимы с технологией NVIDIA SLI. Особенность нового чипа заключается в возможности работать с семью жесткими дисками Serial ATA II (1 x eSATA), а также технологии хранения NVIDIA MediaShield. Интегрированная поддержка RAID повышает производительность дисковой подсистемы и обеспечивает надежную защиту данных. Также плата N68S7AA-8EKRS2H оборудована двумя гигабитными портами LAN, встроенным 8-канальным HD-звуком, 10 портами USB 2.0 и парой IEEE 1394.



БОГАТЫРСКОЕ ПИТАНИЕ

Современный игровой компьютер весьма прожорлив до киловатт! Четырехъядерный процессор, две мощные видеокарты в режиме SLI или CrossFire, быстрые винчестеры требуют очень много энергии. Спрос рождает предложение. Поэтому на CES 2007 в Лас-Вегасе были представлены сразу несколько блоков питания мощностью 2 кВт.
Один из них – Ultra X3 Modular 2000W. Он отличается воистину богатырским размером: длина устройства составляет 26 см. Еще одна особенность новинки – модульная система подключения кабелей. Она позволяет оставить в корпусе только те провода, которые действительно нужны. Основное предназначение Ultra X3 Modular 2000W – экстремальные игровые системы. Так, к нему можно подключить до четырех видеокарт, имеющих дополнительный разъем для питания. Новинка должна появиться в продаже в первом квартале этого года. Ее ориентировочная цена – $499.



КОРПУС ДЛЯ ДВУХ СЕРДЕЦ

Если вам не хватает мощности блока питания, есть два решения: купить новый БП или… установить дополнительный. Новый корпус от компании Antec предусматривает именно второй вариант. Модель Antec P190 предназначена для компьютерных энтузиастов, которые готовы выложить кругленькую сумму за сверхбыструю и энергоемкую систему. По умолчанию в корпусе имеется два БП в 1200 Вт (650 + 550 Вт). При этом в Antec P190 большая мощность сочетается с минимальным уровнем шума, что, к сожалению, встречается не так часто. А все потому, что за охлаждение системного блока отвечает один новейший 200-мм вентилятор Big Boy и два 140-мм кулера с возможностью регулировки скорости вращения. Кроме того, снижению шума способствует специальное звукоизолирующее покрытие внутренней поверхности корпуса. Остается добавить, что в Antec P190 можно установить материнские платы различных стандартов, а стоимость такого ящика составляет без малого 500$.



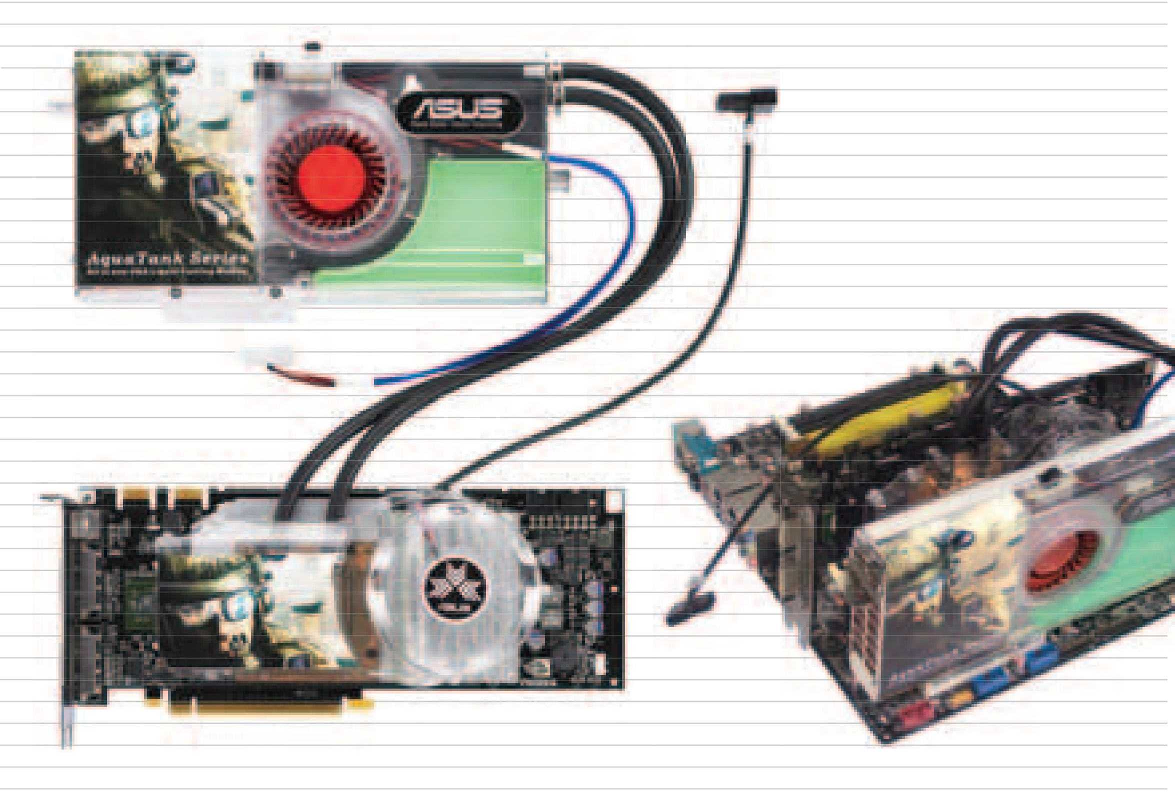
ЭКОНОМИЯ ПРОСТРАНСТВА

Лучше меньше да больше – по такому принципу сегодня живут производители винчестеров. Один из лидеров рынка, компания Seagate, предприняла очередную попытку увеличения плотности магнитных носителей. Новые винчестеры Seagate Lyrion выполнены в форм-факторе 1.8 дюйма. При толщине всего 5 мм они способны вместить до 60 Гбайт данных. Это 200 часов музыки в формате MP3 или до 80 полнометражных кинофильмов. Винчестеры серии Seagate Lyrion отличаются высокой степенью надежности. Так, специальная система Free Fall Protection выключает двигатель и паркует головки жесткого диска в случае его падения. В первую очередь новые винчестеры предназначены для использования в портативных медиаплеерах, но не исключено, что благодаря своим характеристикам, они найдут применение в ноутбуках и ультракомпактных компьютерах.



ВОДЯНОЙ ТАНК ОТ ASUS

Известный производитель графических процессоров компания NVIDIA обещала в январе 2007 года снять запрет на разгон своих GPU NVIDIA GeForce 8800. Сказано – сделано. Сразу после Нового года на выставке CES 2007, проходившей в Лас-Вегасе, были представлены несколько видеоускорителей на базе разогнанных NVIDIA GeForce 8800.
Наибольшее внимание публики привлекла видеокарта Asus EN7800GTX TOP AquaTank, оснащенная жидкостной системой охлаждения. Непосредственно на GPU закреплен водоблок TMG ND4, а остальные компоненты кулера устанавливаются в один из слотов PCI. При этом вентилятор не только охлаждает рабочую жидкость, но и обдувает другие компоненты видеокарты. Благодаря использованию водянки, инженерам ASUS удалось разогнать NVIDIA GeForce 8800 GTX до 630/2060 МГц (ядро/память) при стандартных 575/1800 МГц. Видеокарта Asus EN7800GTX TOP AquaTank будет комплектоваться играми Ghost Recon и GTI Racing и стоить довольно дорого хотя бы потому, что ее предполагается выпустить тиражом, не превышающим 1000 экземпляров.



ИГРА НА ГРАНИ

В ПОИСКАХ ЛУЧШЕЙ ВИДЕОКАРТЫ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

ВЫБОР ВИДЕОКАРТЫ ДЛЯ ГЕЙМЕРА – ДЕЛО ПЕРВОЙ ВАЖНОСТИ. ИМЕННО ОТ НЕЕ ЗАВИСИТ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ И, ЧТО САМОЕ ГЛАВНОЕ, КОЛИЧЕСТВО ДРАГОЦЕННЫХ КАДРОВ В СЕКУНДУ, ТО ЕСТЬ FPS.

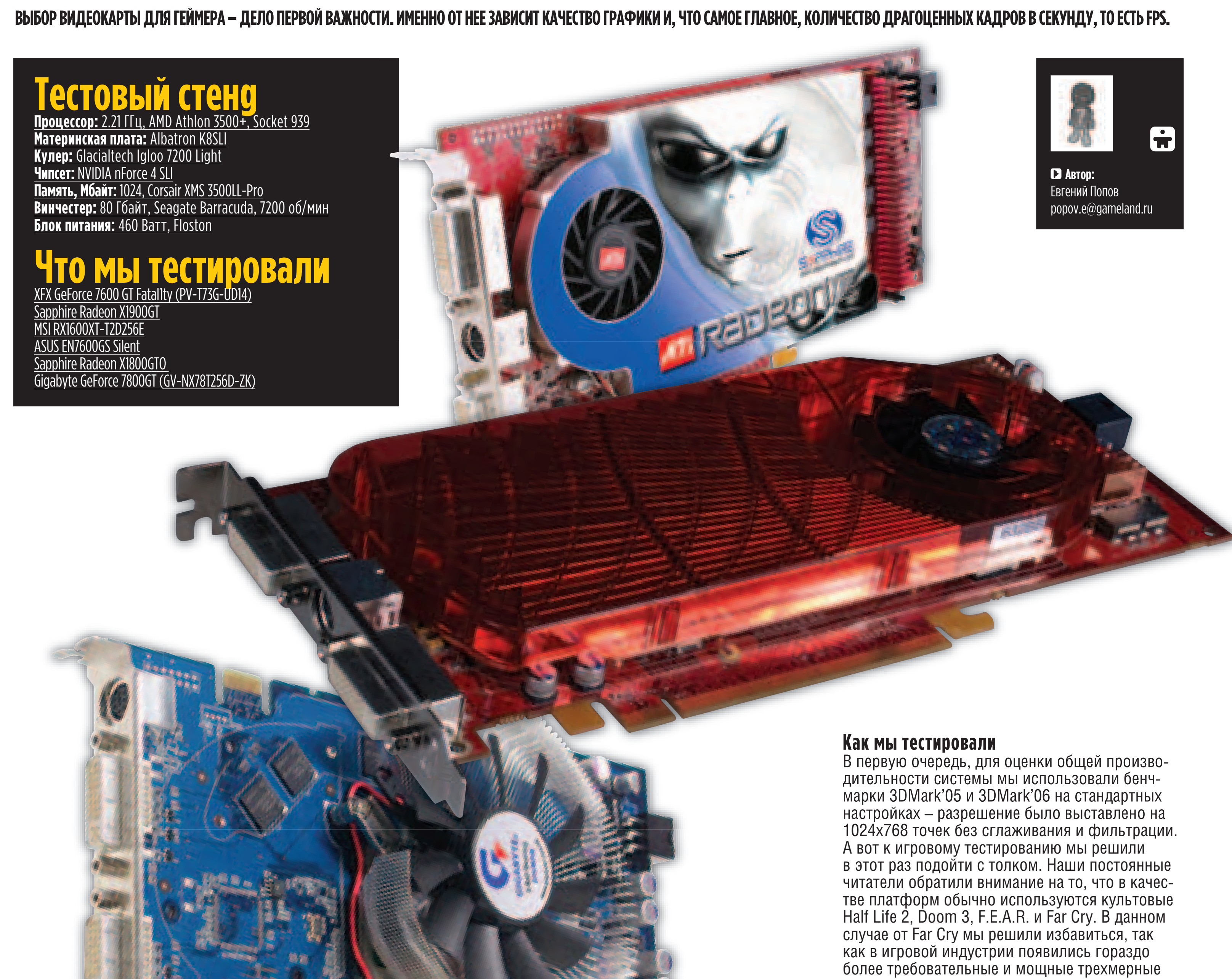
Тестовый стенд

Процессор: 2.21 ГГц, AMD Athlon 3500+, Socket 939
Материнская плата: Albatron K8SLI
Кулер: Glacialtech Igloo 7200 Light
Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI
Память, Мбайт: 1024, Corsair XMS 3500LL-Pro
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 об/мин
Блок питания: 460 Ватт, Floston

Что мы тестировали

XFX GeForce 7600 GT Fatality (PV-T73G-UD14)
Sapphire Radeon X1900GT
MSI RX1600XT-T2D256E
ASUS EN7600GS Silent
Sapphire Radeon X1800GTO
Gigabyte GeForce 7800GT (GV-NX78T256D-ZK)

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



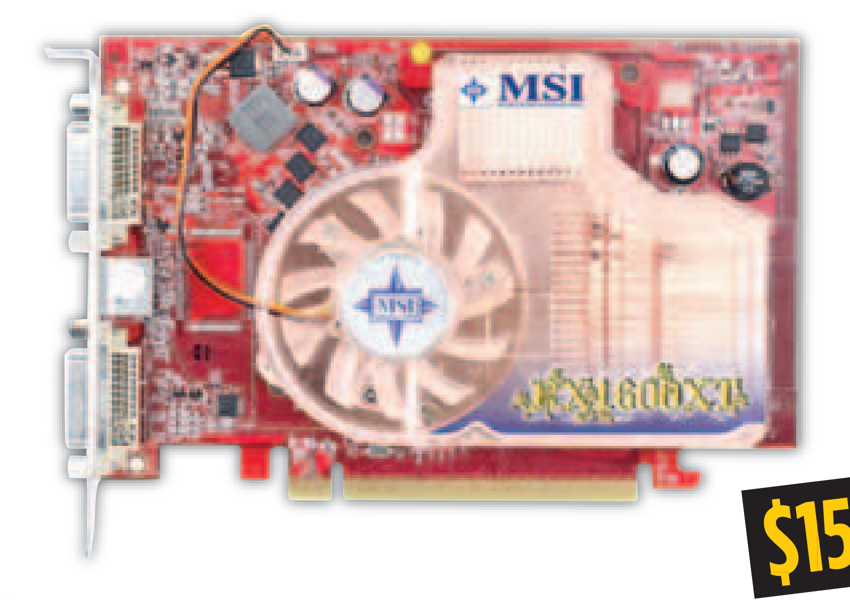
Как мы тестировали

В первую очередь, для оценки общей производительности системы мы использовали бенчмарки 3DMark'05 и 3DMark'06 на стандартных настройках – разрешение было выставлено на 1024x768 точек без сглаживания и фильтрации. А вот к игровому тестированию мы решили в этот раз подойти с толком. Наши постоянные читатели обратили внимание на то, что в качестве платформ обычно используются культовые Half Life 2, Doom 3, F.E.A.R. и Far Cry. В данном случае от Far Cry мы решили избавиться, так как в игровой индустрии появились гораздо более требовательные и мощные трехмерные движки. Мало того, многим геймерам наверняка интересно, как поведет себя та или иная карта с более популярными на сегодняшний день играми. Поэтому к списку добавились шутеры Prey и Call of Duty 2. Замеры производились на разрешениях 1024x768 и 1280x1024.

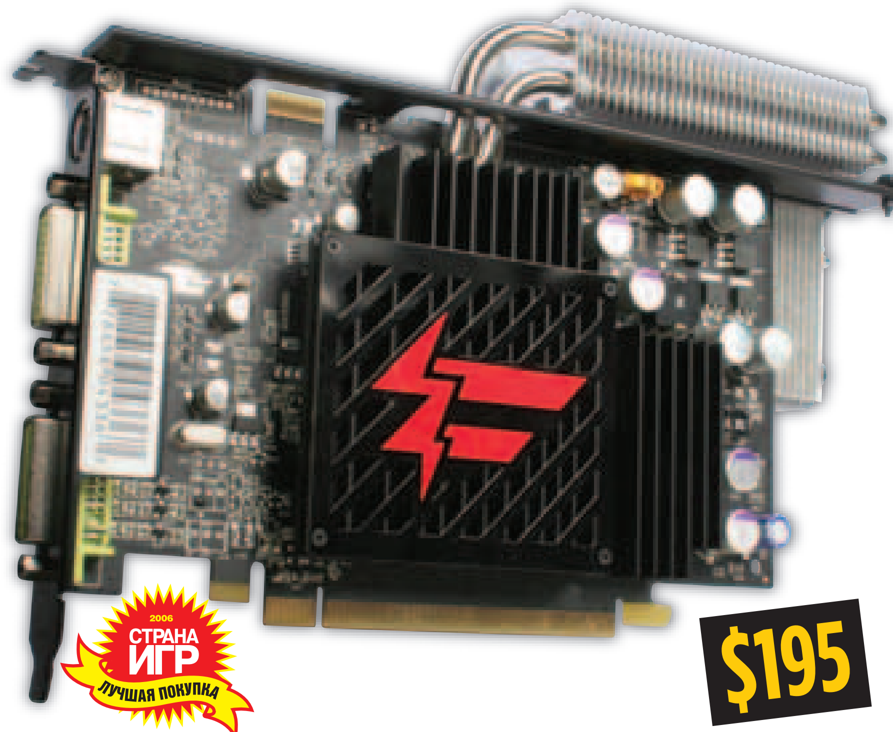
Название	MSI RX1600XT-T2D256E	XFX GeForce 7600 GT Fatality (PV-T73G-UD14)	Sapphire Radeon X1900GT	ASUS EN7600GS Silent	Sapphire Radeon X1800GTO	Gigabyte GeForce 7800GT (GV-NX78T256D-ZK)
Процессор	RV530	G73	R580	G73	R520	G70
Частота графического процессора	590 МГц	650 МГц	575 МГц	400 МГц	500 МГц	400 МГц
Частота памяти	690 (1380) МГц	1600 МГц	1200 МГц	800 МГц	1000 МГц	1000 МГц
Объем памяти	256 Мб GDDR3	256 Мб GDDR3	256 Мб GDDR3	256 Мб GDDR3	256 Мб GDDR3	256 Мб GDDR3
Ширина шины	128 бит	–	–	–	–	–
Пиксельные конвейеры	12	12	36	12	12	20
Вершинные конвейеры	5	5	8	5	8	7
Техпроцесс	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	110 нм

MSI RX1600XT-T2D256E

Довольно необычная для MSI плата. В то время, когда она была выпущена, компания только готовилась выйти на уровень ведущих производителей графических девайсов. Посему PCB выполнен не очень аккуратно, а вот система охлаждения уже внушает доверие. Кстати, сама коробка очень красочна и изобилует сопутствующей информацией.
В комплекте было обнаружено необходимое количество переходников, а также диск с драйверами и программным обеспечением. Полностью медная подкладка покрывает и процессор, и четыре схемы памяти. Нагретый воздух проходит предварительно через радиаторы, после чего и производится выброс через два перпендикулярных отверстия. Контакт с памятью Samsung с временем отклика 1.2 нс производится через прорезиненные прокладки. Медь слишком тонкая, а расстояние между ребрами составляет порядка 2 мм. К сожалению, вентилятор в процессе работы назойливо шумит. На плате имеется распайка под чип Rage Theater – нам достался вариант без указанной схемы. Разгон платы составил в сумме примерно 16%. Частоты процессора поднимаются на высокий уровень, чего не скажешь о памяти. В общем, неплохой вариант среднего ценового диапазона – в комплекте даже имеется игрушка в фирменной упаковке.



$150



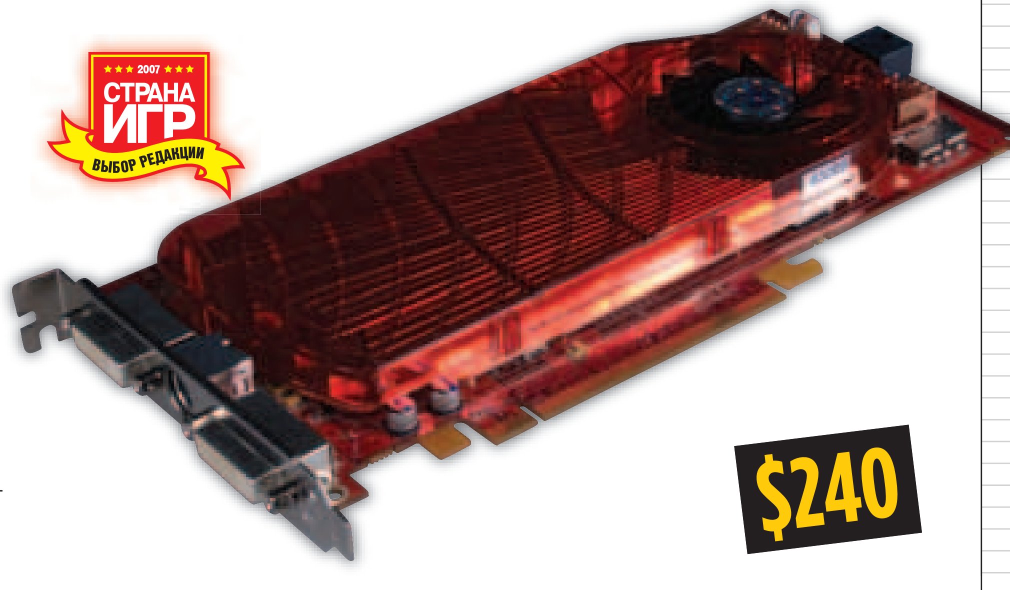
$195

XFX GEFORCE 7600 GT FATAL1TY (PV-T73G-UD14)

Отличительная особенность новинки – уникальная система охлаждения Silent but Deadly. Конструкция охладителя включает в себя две тепловые трубки и дополнительный радиатор из алюминия. Массивная накладка контактирует не только с графическим процессором, но и с памятью. От них тепловые трубки под углом 90 градусов уходят в сторону, за пределы печатной платы на дополнительный радиатор.
Новая карточка интересна и увеличенными частотами, как по памяти, так и по процессору. Если по умолчанию 7600 GT работает при 560/700 МГц (для ядра и памяти соответственно), то характеристики у XFX GeForce 7600GT Fatal1ty лучше на 14% – 650/800 МГц. На борту новинка несет 256 Мбайт памяти категории GDDR3; передача информации ведется по 128-битной шине. Несмотря на то что рассматриваемая плата уже подверглась производственному разгону, ничто не мешает пользователю самому поднять производительность платы, благо есть для этого все возможности. Рассматриваемая видеокарта построена на основе чипа G73, который отличается весьма низким тепловыделением и очень хорошо подходит для разгона. Так что дополнительные 50 МГц на данной плате можно получить с легкостью, однако все зависит от конкретной модели. Графическое ядро использует стандартные 12 пиксельных и 5 вершинных блоков.

SAPPHIRE RADEON X1900GT

Фактически самая мощная видеокарта. Плата Sapphire Radeon X1900GT отличается от собратьев по линейке урезанной функциональностью – количество текстурных модулей было уменьшено до 12, а количество пиксельных конвейеров аж до 36. Вершинных конвейеров так и осталось 8 штук. Память собрана на восьми схемах производства Samsung с временем выборки 1.4 нс, что соответствует частоте 1400 МГц. Однако производитель не стал играть с разгоном и занизил частоты до уровня 1200 МГц. Со времен 1800-ой серии PCB менялся не слишком сильно – размеры были оставлены прежними, так же как и система охлаждения. Если топовые варианты серии снабжались большим и массивным кулером, то на Sapphire Radeon X1900GT поставлен низкопрофильный кулер с подачей воздуха внутрь корпуса. Охладитель контактирует и с чипом, и с памятью через термопрокладки. Так что проблем с разгоном у любителей поднять частоты возникнуть не должно. В комплекте с платой идет только самое необходимое: программное обеспечение и переходники. Хотя нашелся диск с демо-версиями игр – такой компакт-диск производитель включает в комплектацию, начиная с X800. Греется процессор достаточно сильно – в тяжелых режимах вплоть до 86 градусов.



СТРАНА ИГР 2007 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

$240

ASUS EN7600GS SILENT

Обычно ASUS поставляет видеокарточки в красивых монструозных коробках. Однако в данном случае производитель отделался малой кровью. Девайс поставляется в скромной упаковке. Внутри нашлось пара дисков (один с драйверами, а другой с полезным софтом), несколько переходников и комплект сопроводительной документации. Графический адаптер собран на текстолите синего цвета. Плата не требует дополнительного питания – энергопотребление комплектующих достаточно мало. Охлаждение процессора и схем памяти осуществляется с помощью массивного радиатора из алюминия. Радиатор уходит одним концом на тыльную сторону текстолита, чем обеспечивает более эффективный теплоотвод. При этом отметим, что производитель обошелся без использования вентилятора – плата не будет шуметь, однако разгонный потенциал оставляет желать лучшего. Память собрана на восьми чипах от Hynix; использована Г-образная структура расстановки. Вообще компоновка платы стандартна – о том свидетельствует расположение элементов питания, процессора и прочих компонентов. Среди выходных разъемов нет второго DVI. Производитель явно не возлагал на эту модель больших надежд, хотя на торце расположились DVI, D-Sub и S-Video. Частоты карта использует штатные – 400 МГц для процессора и 800 МГц для памяти.

$125



SAPPHIRE RADEON X1800GTO

Еще одна плата на основе чипа от ATI изготовлена компанией Sapphire. Упаковка, как всегда, яркая, привлекающая взгляд. Помимо самой карты, внутри мы обнаружили краткий мануал, DVD-диск с демо-версиями игрушек, программный пакет PowerDVD 6, а также необходимый набор для полноценной работы с видеокартой – переходники и диск с ПО. Опять же, мы наблюдаем референсный дизайн, если говорить о самой плате. Схемы питания прикрыты дополнительным радиатором, а текстолит удлинен в связи с конструкцией устройства. Стоит отметить, что для данной модели следует подготовить достаточно просторный корпус, дабы X1800GTO поместилась внутри. Система охлаждения также стандартна. Охладитель низкопрофильный, вследствие чего карта является однослотовым устройством и много места не займет. Выдув нагретого воздуха производится внутрь корпуса. На плате установлено 256 Мбайт графической памяти GDDR3 с временем отклика 2.0 нс. Охлаждение памяти не очень хорошее. Если чип контактирует непосредственно с медной пластиной корпуса, то память пытается отдать тепло через толстые термопрокладки, которые только мешают нормальному теплообмену. Процессор в тяжелых 3D-режимах работает при температуре порядка 70 градусов по шкале Цельсия. Потенциал для разгона у чипа есть, тем более что плата позволяет разблокировать дополнительные конвейеры путем перепрошивки BIOS.

$260

GIGABYTE GEFORCE 7800GT (GV-NX78T256D-ZK)

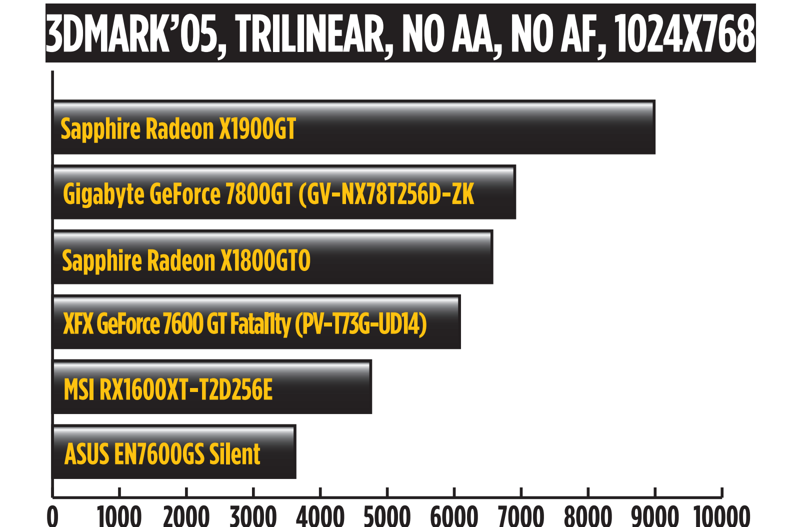
Казалось бы, карты прошлого поколения канули в лету – на слуху у всех цифры 7900, а то и 8800. Тем не менее, не стоит недооценивать «старичков» – они на многое способны. Компания Gigabyte пошла дальше и представила публике двух убитых зайцев – плату на основе процессора G70 с использованием охладителя от Zalman. От эталонной версии рассматриваемая видеокарта отличается очень сильно. И дело не в оригинальном охлаждении, а скорее в резком уходе от канонов платостроения. Карта собрана на собственном PCB от Gigabyte и максимально отличается от референсных вариантов. На графический процессор установлен кулер Zalman VF700 на базе алюминиевого радиатора. Не лучший вариант, конечно – можно было бы использовать и медь. Производителю удалось понизить температуру ядра на 5 градусов. Естественно, такой поворот событий способствует разгону графического процессора. Чтобы резко не повышать цену в связи с использованием неформатного охладителя, производитель отказался от функции VIVO. В итоге карта получилась на 10-15 долларов дешевле эталонного варианта от Gigabyte. Что касается технических характеристик, то процессор платы работает на референсных частотах – 400 МГц. Не стала исключением и память – реальная частота ее работы 1000 МГц.

$420

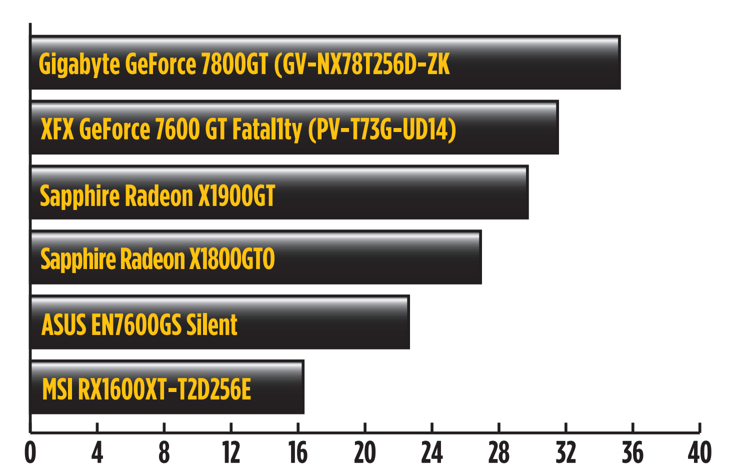
ВИДЕОКАРТЫ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

Результаты тестирования

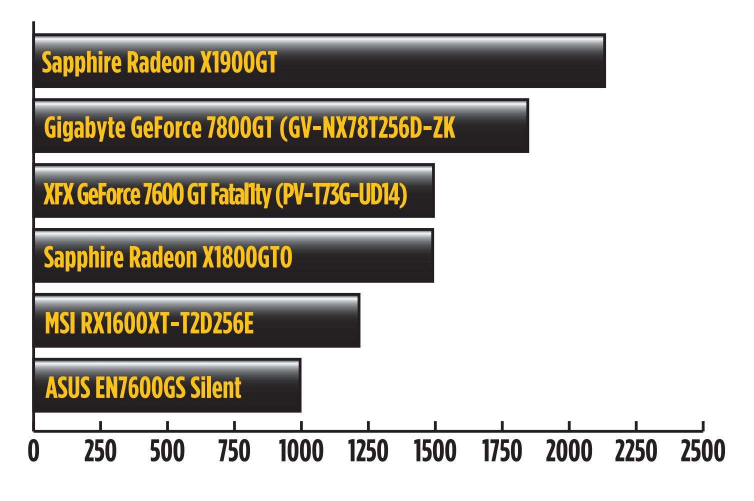
3DMARK'05, TRILINEAR, NO AA, NO AF, 1024X768



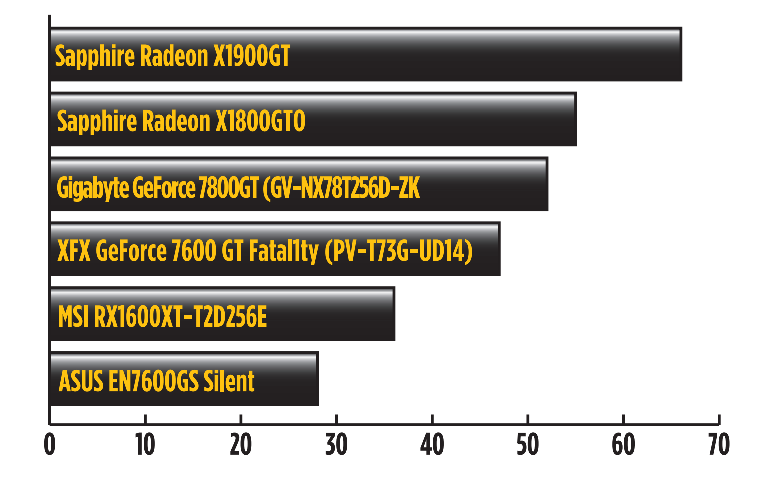
CALL OF DUTY, 1024X768, 4XAA, 16XAF



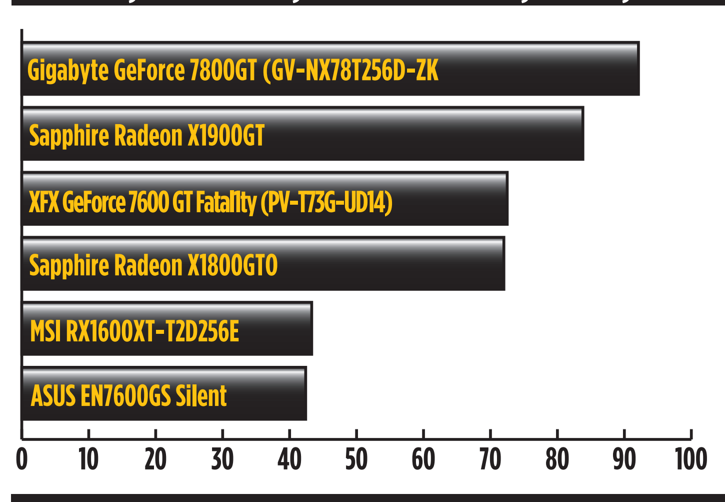
3DMARK'06, SHADER MODEL 3.0, TRILINEAR, NO AA, NO AF, 1024X768



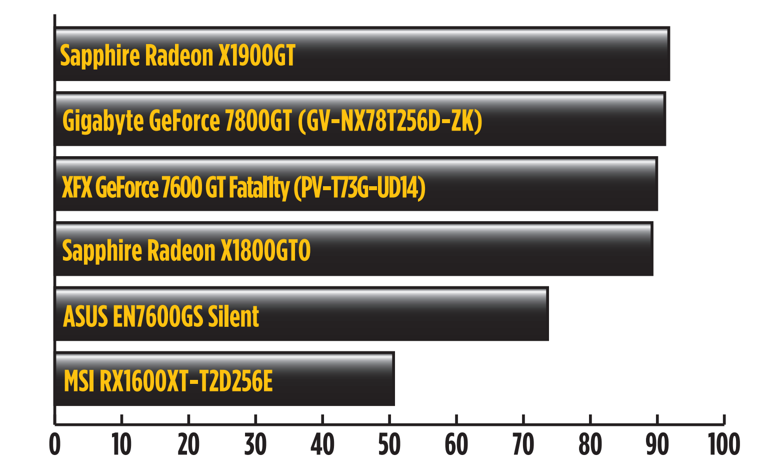
F.E.A.R., 1024X768, MAX QUALITY, SOFT SHADOWS OFF, 4XAA, 16XAF



DOOM 3, 1024X768, HIGH QUALITY, 4XAA, 16XAF



HALF LIFE 2, 1024X768, 4XAA, 16XAF



Делаем выводы

Спектр видеокарт в нашем обзоре достаточно широк. Представлены здесь не только недавно выпущенные, но и проверенные временем и успевшие подешеветь видеокарты. Отметим, что видеокарты опередили свое время, а многие игровые платформы не требуют столь высокой производительности, которую могут дать топовые платы. Эти устройства еще долго не исчезнут с прилавков магазинов, а их стоимость является отнюдь не заоблачной. Из шести видеокарт стоит выделить Sapphire Radeon X1900GT, которая, благодаря отличным результатам тестирования, получает награду «Выбор редакции». Плата XFX GeForce 7600 GT Fatal1ty может похвастаться не только высоким уровнем производительности, но и хорошей ценой, а также титулом «Лучшая покупка»!

XFX GEFORCE 7900 GT UDE



ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ МАКСИМАЛЬНОГО ЭФФЕКТА ПРИСУТСТВИЯ В ИГРАХ НЕОБХОДИМА МОЩНАЯ ГРАФИЧЕСКАЯ ПЛАТА. НО ПЛАТИТЬ ЛИШНИЕ ДЕНЬГИ ЗА АКСЕЛЕРАТОР – ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛО. НАИБОЛЕЕ ПРИЕМЛЕМЫМ ВАРИАНТОМ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ПО СООТНОШЕНИЮ ЦЕНА/КАЧЕСТВО ЯВЛЯЮТСЯ ВИДЕОКАРТЫ НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРОВ NVIDIA GEFORCE 7900 GT. В АССОРТИМЕНТЕ КОМПАНИИ XFX ЕСТЬ КАК РАЗ ТАКОЙ ПРОДУКТ, А ИМЕННО – XFX GEFORCE 7900 GT UDE.

Чем интересна?

Данная плата отличается высоким уровнем производительности, который позволит играть во все современные игры на высоком разрешении с использованием эффектов сглаживания и фильтрации. Мало того – энтузиасты смогут с легкостью поднять частоты памяти и процессора до уровня флагмана линейки – платы GeForce 7900GTX.

На карте установлен охладитель, более характерный для решений начального и среднего уровней. Он не соприкасается со схемами памяти и контактирует только лишь с графическим процессором. Радиатор кулера представляет собой медную гармошку с подкладкой, на которую нанесен термоклей. Вентилятор диаметром 45 мм нагоняет воздух внутрь корпуса. Вся конструкция соединена пластиковым кожухом.

Частоты памяти, как, впрочем, и процессора, являются завышенными относительно штатных значений. В частности, инженеры XFX установили 520/1500 МГц для чипа и памяти соответственно против стандартных 500/1000 МГц. То есть, производитель уже выполнил разгон, а значит, гарантирует стабильную работу карточки при данных характеристиках.

Благодаря малогабаритной системе охлаждения, эта плата является однослотовым вариантом, в отличие от своих более мощных собратьев. Другими словами, видеокарта будет занимать в корпусе немного места и станет отличным выбором для обладателей неформатных корпусов маленького размера (например, barebone или m-ATX).

Компания XFX всегда отличалась нестандартным подходом к подаче своей продукции. Карта поставляется в красочной X-образной упаковке. Внутри пользователь может найти диск с софтом, необходимый набор кабелей и переходников, кучу рекламной и сопроводительной макулатуры, а также дополнительную игру в комплекте.

СПЕЦИФИКАЦИИ

Чипсет	NVIDIA Geforce 7900 GT
Частота ядра	520 МГц
Количество пиксельных конвейеров	24
Память	256 Мбайт GDDR3
Частота памяти	750 (1500) МГц
Шина памяти	256 бит
Порты	два разъема DVI, TV-out
Техпроцесс	90 нм

Вердикт

XFX GeForce 7900 GT UDE – не только хороший выбор для геймера, но и хороший подарок (во многом благодаря прекрасно оформленной упаковке)! Производительность этой карточки на высоте, ее также можно использовать и в SLI-режиме. Размеры позволят установить плату во все корпуса, даже самые маленькие.

Обратите внимание на маркировку на коробке – суффикс UDE говорит о завышенных частотах ядра и памяти. Если в конце стоит несколько другое буквосочетание, следует уточнить технические характеристики у продавца или на официальном сайте компании XFX.

JETBALANCE JB-491

ДОСТУПНЫЙ HI-END

ДЛЯ ДОМАШНЕГО ПК И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ЦЕНТРОВ СУЩЕСТВУЕТ БЕСЧИСЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИДОВ КОЛОНОК – НА ЛЮБОЙ ВКУС И ЦВЕТ! ГЕЙМЕРУ ПОДОЙДЕТ КОНФИГУРАЦИЯ 5.1, МЕЛОМАНУ ЖЕ ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ ДВУХКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК С ДОБРОТНЫМ САБВУФЕРОМ. ВСТРЕЧАЮТСЯ И ВАРИАНТЫ С ПРОЗРАЧНЫМ КОРПУСОМ, НЕОБЫЧНЫМИ ФОРМАМИ И НЕСТАНДАРТНЫМ ЦВЕТОВЫМ ОФОРМЛЕНИЕМ. У JB-491 ТОЖЕ ЕСТЬ СВОЯ ОСОБЕННОСТЬ – НЕОБЫЧАЙНО ПЛОСКИЙ САБВУФЕР.

Внушительный по объему, но небывало тонкий низкочастотник имеет довольно хитрую конструкцию. Чтобы повысить качество звучания, катушка размещена с наружной стороны динамика, прямо перед диффузором. Для защиты колонки от повреждения магнит прикрыт двумя металлическими трубками – выглядит очень аккуратно. Фазоинвертер выведен на самый верх корпуса: судя по всему, внутри низкочастотной колонки применена лабиринтная структура. По крайней мере, такое решение кажется вполне логичным.

Помимо компактного сабвуфера JB-491 может похвастаться алюминиевым корпусом сателлитов, красивыми хромированным подставками и прямоугольными полипропиленовыми диффузорами динамических головок. Сделано это с целью расширения диапазона крохотных головок сателлитов и усиления воспроизведения средних частот.

Поначалу звучание акустики от Jetbalance показалось странным. Коллеги упорно говорили о расхождении сабвуфера и сателлитов. Эта проблема решилась после регулировки фазы с обратной стороны корпуса сабвуфера. За счет необычной конструкции низкочастотной колонки звук у JB-491 непривычный, но достаточно гладкий и приятный. Словом, на любителя. Громкость звучания регулируется с проводного пульта дистанционного управления. Если бы производитель позаботился о беспроводном решении, эту акустику было бы удобно использовать в связке с домашним DVD-проигрывателем и телевизором. Специально для этого в комплекте идет соответствующий кабель на два «тюльпана». Но работать с проводным ДУ в этом случае крайне неудобно, а потому JB-491 ориентирован исключительно на владельцев домашних компьютеров.

В общем и целом, такая акустика вполне подойдет любителю хорошей музыки и DVD-фильмов. Она отлично вписывается в интерьер и обеспечивает достойное звучание для компьютера.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал корпуса	дерево, алюминий
Тип	2.1
Магнитное экранирование	Есть
Отношение сигнал/шум	65 дБ
Суммарная выходная мощность	80 ватт
Частотный диапазон	35 Гц – 20 кГц
Размеры сабвуфера	490x420x80 мм



Артефакт номера

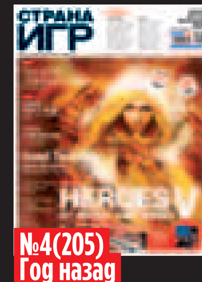
С этого номера рубрика «Ретро» расширена – мы добавили статьи об играх для 8- и 16-битных платформ. Как видите, теперь у нас представлен весь спектр приставок предыдущих четырех поколений – от NES до Dreamcast. А рано или поздно в «Ретро» появятся первые игры для PlayStation 2… Кроме того, мы рады представить вам специальную мини-рубрику «Артефакт номера». В нее может попасть любая древняя приставка, аксессуар к ней, редкий картридж или диск с игрой, который есть в личной коллекции одного из редакторов или читателей журнала. Так что если у вас дома завалялся гранатомет для Super Nintendo или японская версия первой Final Fantasy для Famicom – пишите мне по адресу wren@gameland.ru или звоните в редакцию. Если артефакт нам понравится, мы сфотографируем его и поставим в один из выпусков журнала!

Игровая приставка Neo Geo Pocket Color – прямой конкурент Game Boy Advance – вышла в Японии и США в 1999 году. Стоила она недорого ($70), игры на ней были хорошие да и графика – вполне приличная. Увы, в те годы приобрести ее в России было невозможно, и я мог лишь читать в Интернете о хитах для консоли, вроде Faselei, Metal Slug и Sonic Pocket Adventure. Помимо всего прочего, в 1999-2001 годах в тусовке российских геймеров и игровых журналистов было принято хвалить Dreamcast и ругать PlayStation 2; а NGPC как раз была примечательна тем, что могла соединяться с DC посредством линк-кабеля. Естественно, никто толком не знал даже, какие именно игры поддерживают такую возможность, но NGPC воспринимали, как портативную консоль «почти что от Sega».
В итоге в 2001 году Dreamcast умер, и NGPC – тоже. В 2004 году в гонконгских интернет-магазинах за консоль (новую, в заводской упаковке) просили всего 30 долларов, а игры к ней шли по десятке. Поэтому я не удержался и взял приставку вместе с Sonic Pocket Adventure. В магазинах ретро-игр и в США, и в Японии продаются и другие хиты для NGPC, и я непременно раскошелюсь на парочку.

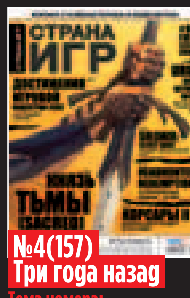


В итоге в 2001 году Dreamcast умер, и NGPC – тоже.

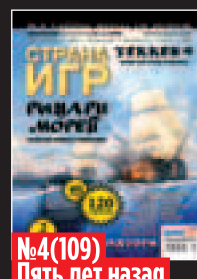
Flashback



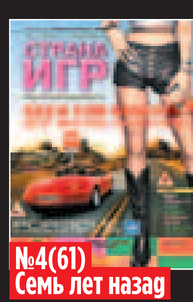
№4(205) Год назад
Тема номера: Heroes of Might & Magic V
Российские разработчики сумели выпустить пошаговую стратегию мирового уровня.



№4(157) Три года назад
Тема номера: Князь тьмы (Sacred)
Sacred оказался весьма удачным клоном Diablo. В этом году, кстати, выходит продолжение.



№4(109) Пять лет назад
Тема номера: «Рыцари морей»
Великолепная военно-морская стратегия про парусники на пару месяцев покорила сердца геймеров.



№4(61) Семь лет назад
Тема номера: Need for Speed: Porsche Unleashed
Этот гоночный сериал не раз появлялся на обложке «СИ». В последний раз – в конце 2006 года.

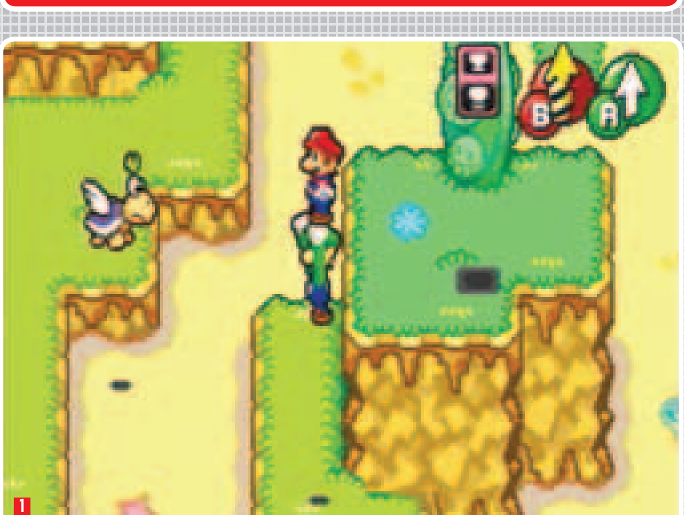
Вы можете лично ознакомиться с этими номерами – их электронные версии выложены на наш DVD

Ретро-конкурс

«RPG ДЛЯ GBA»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как ранее, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрываются фигурка персонажа игры Tales of the Abyss и лицензионная версия (американская) игры Space Channel 5 для Dreamcast. Ответы отсылайте на retrogallery@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №6», а также свои полные ФИО и домашний адрес.





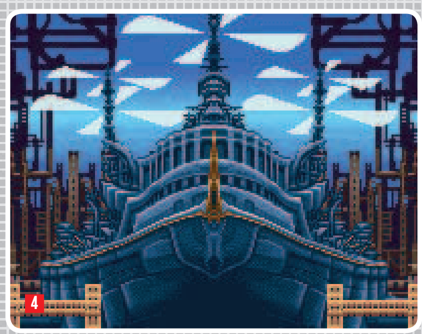
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

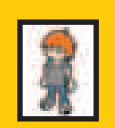
Победители ретро-конкурса №2

- Юрий Мякота, г. Сургут
Приз – фигурка Аурона (Final Fantasy X).

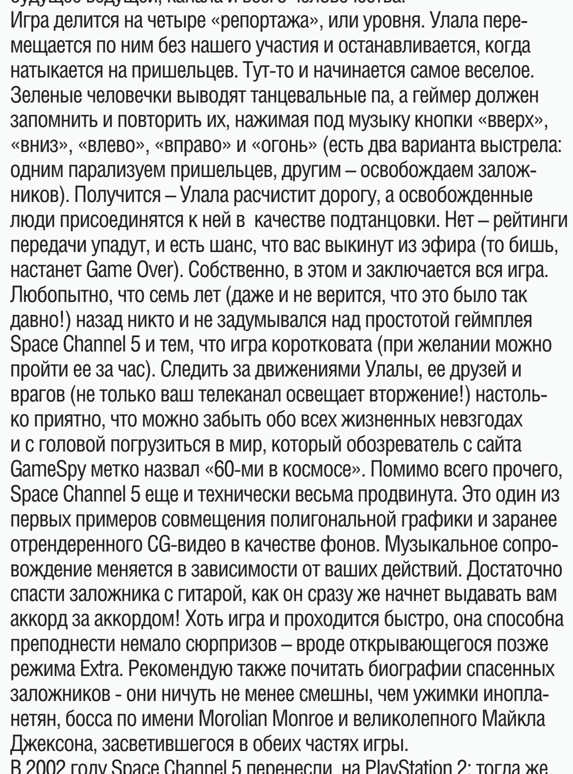
- Сергей Черцов, г. Киров
Приз – фигурка Соры (Kingdom Hearts II)

Space Channel 5

ЖАНР:
SPECIAL.RHYTHM. DANCING
ПЛАТФОРМА: DC, PS2
РАЗРАБОТЧИК: UNITED GAME ARTISTS
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



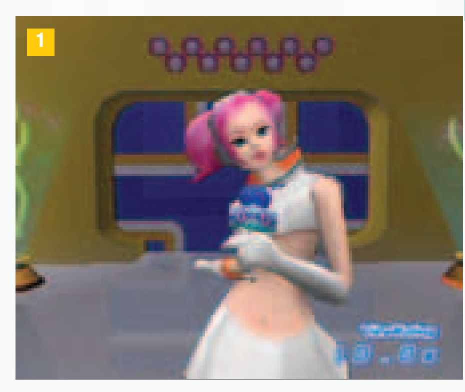
В наши дни жанр rhythm action обычно связывают с танцевально-музыкальными симуляторами, вроде Dance Dance Revolution или Guitar Hero, где без специального коврика или контроллера в виде гитары делать нечего – просто неинтересно играть. Меж тем основатель жанра Parappa the Rapper, равно как и Space Channel 5, прекрасно обходились без этого.

Тэцуя Мидзугути, создатель Sega Rally Championship, лучше всего известен геймерам своими играми с необычным дизайном, вроде Rez, Lumines и Meteos. Главная героиня культовой Space Channel 5 – девушка Улала, ведущая передачи Ulala's Swingin' Report Show – оказывается на космической станции, захваченной инопланетянами расы Morolian. Чтобы победить пришельцев, ей нужно их… перетанцевать в прямом эфире. Ведь идет настоящая информационная война, и от рейтингов передачи Улалы зависит будущее ведущей, канала и всего человечества.

Игра делится на четыре «репортажа», или уровня. Улала перемещается по ним без нашего участия и останавливается, когда натыкается на пришельцев. Тут-то и начинается самое веселое. Зеленые человечки выводят танцевальные па, а геймер должен запомнить и повторить их, нажимая под музыку кнопки «вверх», «вниз», «влево», «вправо» и «огонь» (есть два варианта выстрела: одним парализуем пришельцев, другим – освобождаем заложников). Получится – Улала расчистит дорогу, а освобожденные люди присоединятся к ней в качестве подтанцовки. Нет – рейтинги передачи упадут, и есть шанс, что вас выкинут из эфира (то бишь, настанет Game Over). Собственно, в этом и заключается вся игра.

Любопытно, что семь лет (даже и не верится, что это было так давно!) назад никто и не задумывался над простотой геймплея Space Channel 5 и тем, что игра коротковата (при желании можно пройти ее за час). Следить за движениями Улалы, ее друзей и врагов (не только ваш телеканал освещает вторжение!) настолько приятно, что можно забыть обо всех жизненных невзгодах и с головой погрузиться в мир, который обозреватель с сайта GameSpy метко назвал «60-ми в космосе». Помимо всего прочего, Space Channel 5 еще и технически весьма продвинута. Это один из первых примеров совмещения полигональной графики и заранее отрендеренного CG-видео в качестве фонов. Музыкальное сопровождение меняется в зависимости от ваших действий. Достаточно спасти заложника с гитарой, как он сразу же начнет выдавать вам аккорд за аккордом! Хоть игра и проходится быстро, она способна преподнести немало сюрпризов – вроде открывающегося позже режима Extra. Рекомендую также почитать биографии спасенных заложников - они ничуть не менее смешны, чем ужимки инопланетян, босса по имени Morolian Monroe и великолепного Майкла Джексона, засветившегося в обеих частях игры.

В 2002 году Space Channel 5 перенесли на PlayStation 2; тогда же только в Японии вышло продолжение – Space Channel 5 part 2 для Dreamcast. Годом позже оно также появилось на PlayStation 2. В 2003 году THQ выпустила никому особенно не запомнившуюся Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack (GBA). В 2004 увидела свет игра Юдзи Наки Feel the Magic: XY/XX (DS) с мини-игрой Dance, схожей по геймплею со Space Channel 5; игру про Улалу также можно найти в Sega Superstars (PS2/EyeToy). Наконец, инопланетянин и Улала мелькали в играх Rez и Sonic Riders соответственно в качестве секретных персонажей. Настоящая третья часть Space Channel 5 пока не заявлена.



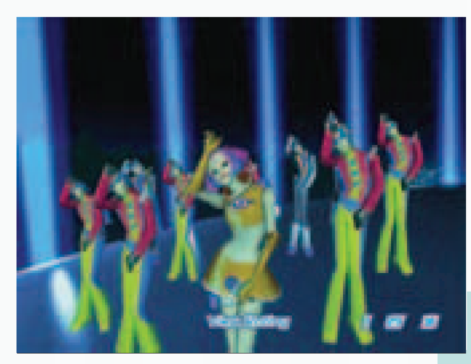
1 В 2000 году графика Space Channel 5 казалась очень крутой.



2 Зомбированных инопланетянами людей можно освобождать и присоединять к своей подтанцовке.

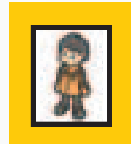


3 Симпатичные инопланетяне запомнились геймерам едва ли не больше, чем главная героиня.



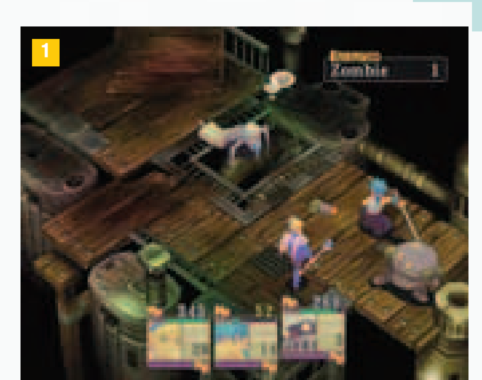
Breath of Fire IV

ЖАНР: ROLE-PLAYING.
CONSOLE-STYLE.FANTASY
ПЛАТФОРМА: PS ONE, PC
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM
ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
ГОД ВЫХОДА:
2000 (PS ONE), 2003 (PC)

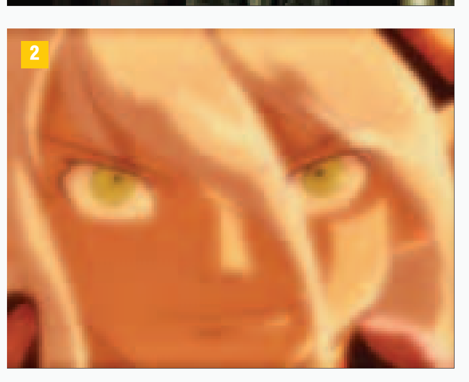



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

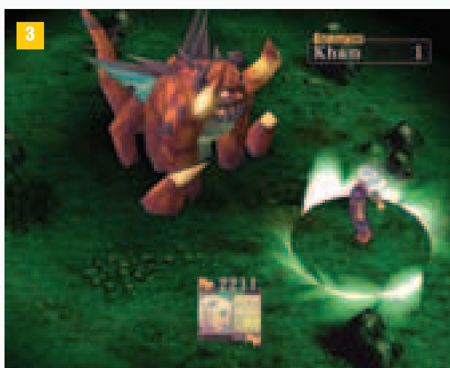
Capcom никогда не была прославленной создательницей RPG, гораздо больше набив руку на выпекании двухмерных платформеров, файтингов, beat'em up и survival horror. Разумеется, вечно так продолжаться не могло, и в один прекрасный день свет увидела Breath of Fire. Увидела в порядке чуть ли не эксперимента – Capcom даже не удосужилась самостоятельно издать игру в США, предоставив это Square. Проба пера увенчалась успехом, и уже со второй части сериал нащупал свой стиль. Breath of Fire IV – на равных соперничающая с третьей BoF в борьбе за звание «лучшей из» – представляется нам интересным предметом для ретровью.
Каноническая крылатая девушка Нина, принцесса канонического королевства Виндия, путешествует на сэндкраулере с пусть и не каноническим, но очень даже хвостатым помощником Крэем, страсть как похожим на воришку Рэя из прошлой игры. Парочка ищет Эллину, старшую сестру Нины. Потерпев крушение после столкновения с каноническим – словно из «Дюны» – песчаным червём, искатели встречают канонического же амнезийного дракономальчика Рю (даже имя переводится с японского как «дракон»), с которым объединяются на «добраться до ближайшего городка». Конечно же, им суждено не только провести вместе гораздо больше времени, но ещё и познакомиться с псом Сциасом, полулисичкой Урсулой и роботом Эршином, а потом и спасти вселенную. Или не спасти.
От раздутости BoFIII в четвёртой части не осталось и следа: зоны с монстрами стали в разы компактнее, битвы протекают ощутимо скорее, квесты не изматывают, а сюжетные сцены не клонят в сон. В то же время, никуда не делись побочные занятия вроде рыбалки, поиск артефактов доставляет куда больше удовольствия, да и перемежать похождения Рю сотоварищи с проделками Фо-Лу – воскресшего Бога-Императора – отличная идея. Нововведение в боевой системе понравилось даже ответственным за Final Fantasy X: в BoFIV стало возможно менять персонажей прямо по ходу сражения.
С чистой совестью ставим BoFIV в один ряд с красивейшими RPG того времени: полигональные фоны прекрасно сочетаются со спрайтовыми, безупречно анимированными фигурками героев. Благодаря новому дизайнерскому решению, мир BoF, населённый десятками разновидностей живых существ, наконец-то стал выглядеть по-настоящему красочно и привлекательно.
Следующий проект, Breath of Fire: Dragon Quarter (в названии японской версии фигурирует цифра «V»), обрушился на владельцев PlayStation 2 ближе к концу 2002 года, оказавшись очень сомнительным поводом для торжества. От предшественниц в игре остались сущие крохи, а новая модель геймплея, имеющая мало общего с привычной схемой JRPG, пришлась по вкусу далеко не всем – после незабываемой простоты и лёгкости других BoF пятая часть повергала в ужас одной только системой сохранений.
О Breath of Fire VI, увы, с тех самых пор не было сказано ни слова, хотя недавний порт Breath of Fire III на PlayStation Portable чётко дал понять, что Capcom не собирается бросать сериал. Впрочем, уместность классической BoF на современных консолях – тот ещё вопрос.



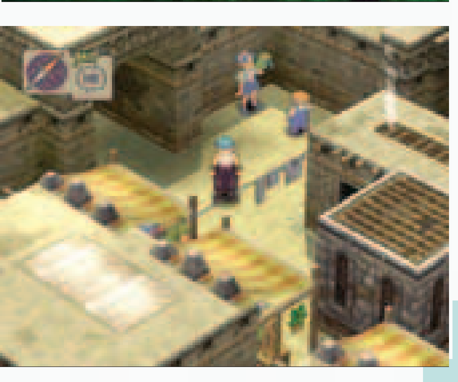
1 Битвы, отлично построенные еще в третьей части, в четвертой доведены почти до совершенства.

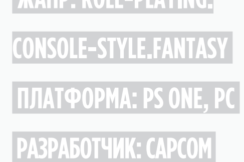


2 К сожалению, аниме-роликами авторы почти не побаловали (впрочем, раньше их не было вовсе). Потому игра и умещается всего на один диск.



3 Эпизоды с Фо-Лу особенно приятны: всякий, не склонивший колено перед Богом-Императором, в мгновение ока разлетается на мелкие кусочки.





Contra

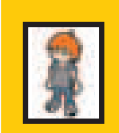
ЖАНР: ACTION.SHOOTER.2D/ ACTION.PLATFORM

ПЛАТФОРМА: NES, MSX, АРКАДЫ

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI

ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI

ГОД ВЫХОДА: 1988



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Хоть и не Contra была первым платформенным аркадным боевиком, именно она на долгие годы стала эталоном жанра. Первая часть сериала вышла на игровых автоматах, позже появилась на NES (самая известная российским геймерам версия) и MSX. Классические платформеры, вроде Sonic the Hedgehog и Super Mario Bros., в России часто называют «аркадами». Но настоящих аркадных «прыгалок и бегалок» на приставках не так много – Contra, Metal Slug да Gunstar Heroes; на PC их и вовсе почти нет.
В Contra надо и прыгать с платформы на платформу, как в Sonic the Heghehog, и вести ураганный огонь по врагам, как в самолетных шутерах, вроде Xevious. Действие протекает очень быстро, причем герой умирает от одного попадания, и у него есть всего три жизни! Уверен, что современным геймерам игра покажется чудовищно сложной. Когда в 1991 году мне на день рождения подарили картридж с Contra, я два дня не мог пройти даже половину первого уровня! Впрочем, беде помогает знаменитый Konami Code (Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A), дающий тридцать жизней.
В те далекие годы я и не подозревал, что версии Contra для разных платформ чем-то отличаются – на NES гигантский последний уровень разбит на три поменьше. Да и с сюжетом вышло довольно смешно – американское отделение Konami перенесло действие Contra из XXVII века в середину XX и дало новые имена героям. А европейское и вовсе переименовало ее в Probotector и заменило некоторых персонажей на роботов. В наши дни вы можете попробовать «правильный» сиквел Neo Contra для PS2; кроме того, оригинальную Contra не раз включали в ретро-сборники.





Comix Zone

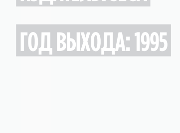
ЖАНР: ACTION.FIGHTING.2D/ ACTION.PLATFORM

ПЛАТФОРМА: MEGA DRIVE, PC, GBA

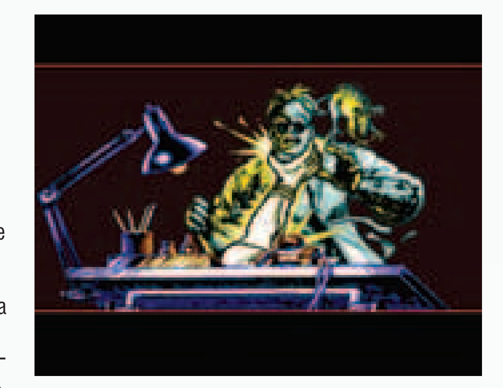
РАЗРАБОТЧИК: SEGA

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 1995



Что произойдет, если нашего художника затянет в мир нарисованных им комиксов, где бродят Зонт, Врен и Наталья Одинцова с тесаком? Пожалуй, его напоят чаем и отправят домой. Герою Comix Zone повезло куда меньше - комиксовый злодей украл его любимую девушку.
Comix Zone – уникальная игра, смесь платформера, файтинга и даже квеста. Герой в буквальном смысле слова перемещается из одного кадра комикса в другой, сражается там с врагами и решает логические задачки. Теоретически пройти всю игру можно за полчаса, но она нелинейна и дьявольски сложна, в результате чего на нее запросто уйдёт неделя, а то и больше. Боевая система попроще, чем в файтингах, но есть верхние, средние, нижние удары, атаки в прыжке, комбо, броски и даже спецприемы (герой отрывает от страницы кусок бумаги, складывает в самолетик и запускает во врага). Логические загадки обычно отгадывают с помощью крыса по прозвищу Roadkill. Любопытно, что герой может разбить любую бочку или ящик кулаками, но при этом у него отнимается жизненная энергия. И если везде идти напролом, до конца уровня добраться непросто... Кстати, когда я сам двенадцать лет назад проходил Comix Zone, очень жалел, что в игре нет полной озвучки всех диалогов. В итоге я записал прохождение на видео, а затем наложил на него дубляж собственного производства. Увы, ничего не сохранилось.
Comix Zone была перенесена на PC, а относительно недавно – еще и на GBA. Лучше всего выглядит компьютерная версия, но я все же рекомендую оригинал на Mega Drive. Да, и постарайтесь убить последнего босса вовремя, не то ваша любимая погибнет!





Остановите **мгновенье!**

ATI

11-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650PRO 256MB GOLDEN PIG VERSION

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 15 марта 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №11»

ПОБЕДИТЕЛЬ ВОСЬМОГО ЭТАПА

Dragonmaster Alex,

alexfromgostagai@list.ru

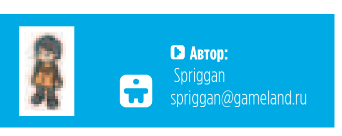
ПРИЗ: SAPPHIRE X1650 PRO

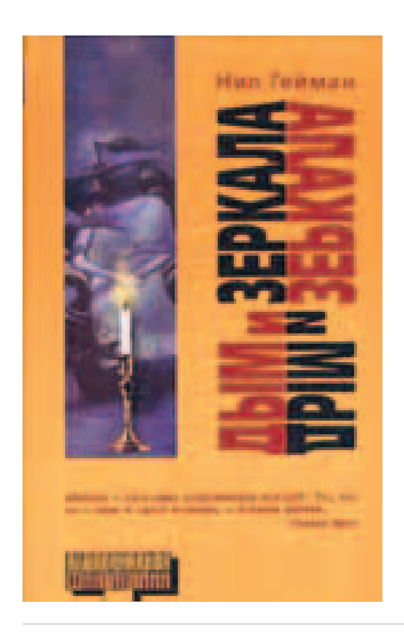


«Инсценируем фильм «Властелин колец». CJ оказался на вершине «Ортханка», в плену у Сарумана».


ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
уже в
продаже

Bookshelf









НИЛ ГЕЙМАН
«ДЫМ И ЗЕРКАЛА»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Так получилось, что в рамках Bookshelf мы успели рассказать почти обо всех книгах Нила Геймана, изданных на русском языке, – следовательно, пройти мимо «Дыма и зеркал» – сборника рассказов, миниатюр и поэм, написанных автором до 1998 года, – было бы преступлением почище ограбления швейцарского банка.
Удивительный калейдоскоп произведений, демонстрирующих умение Геймана управляться со всеми оттенками альтернативной фантастики – как-никак, большая часть рассказов писалась для сборников и литературных журналов самой различной тематики. Отсюда и «меню»: эротическая НФ и чистейшая мистика, «бытовуха» с использованием элементов «артурианы» и готический вариант сказки о Белоснежке и семи гномах, детектив с участием ангелов и хохма для почитателей Говарда Лавкрафта, умилительный сказ про юного поклонника Майкла Муркока и бог весть что ещё.
Нил Гейман известен как писатель разносторонний, способный подсыпать щепотку хоррора или фэнтези во что угодно, подвести убедительную мифологическую базу под любой возможный и невозможный сюжет. Однако именно в малой форме – не в романах, комиксах или детских иллюстрированных книгах – автор реализует весь свой огромный потенциал: начиная впитывать следующую историю, не имеешь ни малейшего понятия, насколько сильно она отличается от предыдущих.
Как обычно, малина слегка подпорчена качеством издания. Если рассказы в переводе Анны Комаринец читаются, в целом, сносно (хотя не знать, что такое ДНК и РНК – позорище), то поэмы в переложении Н. Эристави совершенно чётко подталкивают к поискам оригинала. Кроме того, в версии сборника, изданной «АСТ», отсутствуют четыре рассказа. Вероятно, они всё же выйдут в русскоязычном Fragile Things: Short Fictions & Wonders – втором собрании «маленьких историй», которое, быть может, обрадует нас появлением уже в этом году.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ
«ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ»

ЖАНР: ЮМОРИСТИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Вот уже больше двадцати томов цикла «Плоский мир» издано на русском языке, и даже самым преданным фанатам Терри Пратчетта стало потихоньку казаться, что пора бы получить от комичных историй о населении Диска каких-то свежих ощущений. К счастью, именно тогда и подошло время «Последнего героя» – короткого иллюстрированного романа альбомного формата.
Перед Незримым Университетом стоит едва разрешимая задача: Коэн-варвар и его Серебряная Орда вознамерились подняться по горе к самим богам, чтобы «вернуть» тем украденный огонь (да-да, «с процентами») – да так, чтобы полетели клочки по закоулочкам и «мир погрузился в пучину хаоса». Последний подвиг последних героев, что здесь попишешь.
Но и в Анк-Морпорке есть свои «герои», пусть и совсем иного сорта, – герои в кавычках. До горы не так-то просто добраться, тут нужно летательное средство – а построит его… правильно, Леонард Щеботанский. Что, может потребоваться – да нет, скорее всего потребуется! – грубая физическая сила? Так ведь в городской страже служит капитан Моркоу, уж это он завсегда. А ещё был у нас один такой «валшебник», не просто знакомый с Коэном, но и пользующийся его уважением…
Множество персонажей из разных подциклов «Плоского мира», изумительные иллюстрации Пола Кидби (почти-почти взявшего планку своего покойного коллеги Джоша Кирби), служащие ослепительно яркому тексту Пратчетта не хуже, чем картины Дэйва МакКина – строчкам Нила Геймана. И всё это – на безупречно гладкой бумаге, под обложкой, в точности повторяющей оригинал.
Изъянов у этого потрясающего великолепия всего два. Во-первых, книга заканчивается раньше, чем читатель успевает понять, что принялся за неё. Во-вторых, издательство «Эксмо» приобрело права на первое издание «Последнего героя», лишенное нескольких чудных иллюстраций. Например, шикарного разворота, на котором Коэн показывает «фак» одному из богов.

ПИТЕР СТРАУБ
«ПРОПАВШИЙ МАЛЬЧИК, ПРОПАВШАЯ ДЕВОЧКА»

ЖАНР: МИСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Возьмите Стивена Кинга и сделайте его менее плодовитым. Чуть убавьте градус хоррора в его работах, не забыв восполнить потерянное тягой к игре с формами изложения. Вуаля: перед вами Питер Страуб – автор, которому не улыбнулась удача на фронте нефантастической прозы и поэзии, но который, тем не менее, достиг впечатляющих успехов на поле «литературы ужасов». Настолько впечатляющих, что Страубом восхитился сам Клайв Баркер, а вышеупомянутый Кинг не преминул поработать с ним плечом к плечу, разродившись дилогией «Талисман».
«Мистер Икс», написанный в 1999 году, завоевал статус классики современного мистического романа, и 63-летний уроженец Милуоки решил немного передохнуть. Минуло 4 года, и из-под пера Страуба выходит «Пропавший мальчик, пропавшая девочка» – новенькое произведение, не такое крупное и претенциозное, но безоговорочно подходящее львиной доле читателей тех же Кинга и Баркера.
Сам сюжет удивит разве что тех, кто только открыл для себя жанр мистики и хоррора: снова герой-писатель (безусловно, работающий в том-самом-жанре), Смертельно Страшный Дом, В Который Не Стоит Ходить, загадочный маньяк-психопат, двое мальчишек 15 лет, слушающих Эминема и катающихся на скейтбордах; надоедливый отец, после смерти жены сделавшийся ещё более невыносимым, и, конечно, призрак бедной-несчастной девочки, куда же без него. Прелесть романа – исключительно в том, что всё перечисленное применено к месту и красиво обыграно (отдельные главы навевают воспоминания о лучших рассказах Лавкрафта). Неплохо удалось Страубу и «рваное повествование», позволяющее взглянуть на происходящее глазами нескольких персонажей.
Как перелистнёте последнюю страничку «Пропавшего мальчика, пропавшей девочки», сразу же отправляйтесь к компьютеру и натравите браузер на http://www.lostboylostgirl.com. Там ждёт-дожидается приятный сюрприз.

Подписка в редакции



ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ - 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ - 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)**

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев

☐ на 12 месяцев

начиная с ____________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом ________ корпус ________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810609000032297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810609000032297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с ________ (месяц) 2007 г.	Сумма

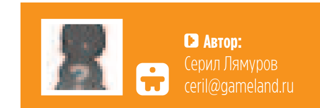
Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 рублей

БЕЛЫЙ ПЛЕН

EIGHT BELOW, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ФРЭНКА МАРШАЛЛА И ПРОДЮСЕРА ПЭТА КРОУЛИ
- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ФРЭНКА МАРШАЛЛА, ПОЛА УОКЕРА И ОПЕРАТОРА ДОНА БЕРДЖЕССА
- ПЯТЬ УДАЛЕННЫХ СЦЕН С ОПЦИОНАЛЬНЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ РЕЖИССЕРА (9.32)
- ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (10.44) (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ: **ОЦЕНКА:**

Режиссёрскую работу Фрэнка Маршалла, продюсера по первой профессии, можно рассматривать двояко. С одной стороны, это неожиданно хороший семейный фильм студии Диснея. Ведь многие годы студия плодит бесконечные истории о милых животных, озабоченных отцах семейства, особенных и не очень детях и подростках и даже о своенравном «фольксвагене-жуке». Большинство этих фильмов непроходимо вторичны и безжизненны – создатели не только в сотый раз повторяют сказанное до них, но делают это с циничной сухостью и полным отсутствием даже намёка на искру вдохновения. Но «Белый плен» не таков, и это приятно удивляет. Главными героями здесь, по сути, являются собаки – ездовые лайки, причём настоящие, а не анимированные и говорящие. История основана на реальных событиях, произошедших в 1958 году с японской экспедицией на Южном полюсе. По сюжету, из-за резкого ухудшения погоды учёным приходится срочно эвакуироваться. Но взять с собой собак они не успевают, а шансы на выживание в Антарктике зимой в такую погоду ничтожны. Значительную часть фильма мы наблюдаем за животными, пытающимися выжить и прокормиться, но одновременно не забываем и об их хозяевах, которые стараются вернуться и спасти своих питомцев. Во многом это римейк японского фильма 1983 года Antarctica (Nankyoku monogatari). Причем оригинал честнее и убедительней. Хотя работа Фрэнка Маршалла и отличается от прочих постановок студии, но всё же это американское семейное кино, которое должно быть правильным и безопасным. В японском оригинале собаки гибли довольно жестоко. Например, две из них утонули, провалившись под лёд. И режиссёр показал это предельно реалистично, не отводя стыдливо взгляд камеры в сторону. В голливудском же варианте зрителя щадят по поводу и без, что не очень хорошо сказывается на драматичности постановки. Но даже в этом, облегчённом варианте, «Белый плен» будет интересен не только детям, но и взрослым, и, конечно, любителям собак.

ИЗДАНИЕ: **ОЦЕНКА:** 

Качество картинки и звука претендует на четвёрку с плюсом, а само издание во многом является примером для подражания. Все доп. материалы переведены на русский титрами (хотя перевод не всегда точный), а фильм снабжён не только русской дублированной дорожкой, но и английской с русскими субтитрами. «Фильм о съёмках», правда, небольшой, а аудиокомментарии способны заменить этот недостаток информации лишь отчасти. Режиссёрско-продюсерские замечания большую часть времени просто разъясняют происходящее на экране. Удалённые сцены, в свою очередь, довольно интересны, но, конечно, хотелось бы больше информации о дрессировке собак и съёмках фильма.





ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 19 ФЕВРАЛЯ ПО 25 ФЕВРАЛЯ:

РОККИ БАЛЬБОА (ROCKY BALBOA, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Слай всё же добился своего. Наконец-то он выпустил многострадального «Рокки 6» и даже умудрился собрать впечатляющую кассу. Первое издание в картоне (Digipak) сможет порадовать только фильмом с анаморфной картинкой, двумя русскими дорожками (DD и DTS) и фотогалереей в виде бонуса. Несколько позже, в начале марта, выйдет ещё более простое издание в пластике (Amarey) с русской дорожкой в DD 5.1, но и с уменьшенной вдвое ценой.

КОЗЫРНЫЕ ТУЗЫ (SMOKIN' ACES, UPR/UNIVERSAL)

Джо Карнахан – режиссёр, что снял мощную полицейскую драму «Наркобарон» (Narc). Джо Карнахан – режиссёр, что за месяц до начала съёмок «Миссия: Невыполнима 3» был снят из-за «творческих разногласий» с продюсерами. И теперь Джо Карнахан – режиссёр, что успешно продолжил традиции Квентина Тарантино и Гая Ричи в фильме «Козырные тузы». Множество ярких героев, едких диалогов и стилизованного экшна. А вот издание предложит всего лишь стандартный набор скороспелого релиза – широкоэкранный трансфер и две русские звуковые дорожки в DD5.1 и DTS.

МАРИЯ АНТУАНЕТТА (MARIE ANTOINETTE, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

София Коппола («Девственницы-самоубийцы», «Трудности перевода») сняла не просто костюмированную историческую драму про французскую королеву, тратившую бешеные деньги на развлечения, а фильм, не перегруженный историческими и политическими подробностями, о живом человеке со своими пороками, недостатками и слабостями. С изданием не повезло – широкоэкранный трансфер с пятиканальной русской дорожкой (синхронный перевод) и украинскими субтитрами. А переиздавать «Марию Антуанетту», к сожалению, скорее всего, не будут.

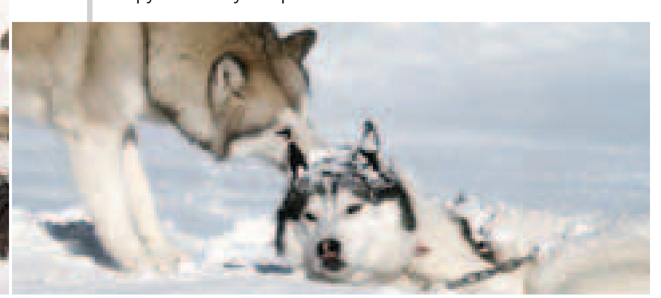
ЧАПЛИН (CHAPLIN, CP)

Биографическая лента 1992 года о Чарли Чаплине может похвастаться прекрасным актёрским составом и серьезной литературной основой: автобиография самого Чаплина и книжка о нём Дэвида Робинсона. Издание будет скудным – анаморфный широкоэкранный трансфер и две звуковые дорожки DD5.1 с титрами. Доп. материалов не планируется.

С 26 ПО 4 МАРТА:

ТАКСИ: ЧЕТЫРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ ТРИЛОГИИ (TAXI, CP)

Первое «Такси» было своеобразным возрождение коммерческого французского кинематографа. Люк Бессон нащупал современную национальную комедийную формулу, однако, подавшись в успешные продюсеры, зачастую стал пренебрегать качеством. Но на трилогии это сильно не отразилось, поэтому можно спокойно брать её целиком. На сей раз, а это далеко не первое издание «Такси» в России, нас ждёт три диска с фильмами, четвёртый с переведёнными доп. материалами и буклет. На всех фильмах, скорее всего, будут широкоэкранный трансфер и три звуковые дорожки: русская в DD5.1 и DTS, и французская в DD5.1 с русскими субтитрами.



РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

СПАСАТЕЛЬ

THE GUARDIAN, ВИДЕОСЕРВИС/ BUENA VISTA

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ, DPL2.1 УКРАИНСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ., УКР. И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНЦОВКА СО ВСТУПИТЕЛЬНЫМ СЛОВОМ РЕЖИССТРА (3.01)
- 4 УДАЛТННЫЕ СЦЕНЫ (6.49)
- СПАСАТЕЛЬ: СОЗДАВАЯ ВОЛНЫ (10.40)
- НЕВОСПЕТЫЕ ГЕРОИ: ЧТОБЫ ЖИЛИ ДРУГИЕ (5.23) (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:  

Выход экшн-драм о пожарных/полицейских/лётчиках/спасателях для американского кинематографа так же неизбежен, как выход схожих по структуре спортивных драм, в которых наставник-тренер учит уму-разуму команды разной степени безнадёжности. Отличаются они только видом деятельности главных героев. В вариации под названием «Спасатель» создатели решили проявить оригинальность и отдать должное береговой охране, что заодно вывело проект в разряд высокобюджетных. Ведь съёмки «водных» фильмов обычно весьма дороги и технически сложны. Впрочем, мне кажется, что не было смысла совмещать столь простую концепцию с затратной темой. Ладно бы, режиссёр и студия постарались привнести в жанр что-то новое или сделать хотя бы небольшой шажок в сторону. Но нет, фильм представляет собой набор штампов, которые вызывают только стойкое чувство дежавю. «Спасателя» можно шутливо описать так: «Военный ныряльщик» из «Команды 49» попадает в «Идеальный шторм». К недостаткам также можно причислить не самый удачный кастинг. В первую очередь, сомнения вызывает Эштон Кутчер, который вовсю пытается сделать из себя отважного накачанного спасателя, но ему не хватает убедительности. Но надо признать, что попытка достойная. А вот Кевин Костнер играет на автомате, и сопереживать его герою не так-то просто.
Если постараться забыть про стойкий привкус вторичности постановки, можно получить немного удовольствия от в меру внушительных сцен спасения на воде. Хоть это и не лучший фильм даже в своём жанре, но достаточно качественный, чтобы его можно было посмотреть один раз дома на большом экране с пятиканальной системой.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:   

Картинка хорошая, впрочем, как и звук, но для «водного» блокбастера можно было сделать и получше. С переведёнными доп. материалами ситуация похожая. «Альтернативный финал» смешон в своей дикости и особой ценности не представляет, а «удалённые сцены» ничем особо интересным похвастаться не могут. «Спасатель: Создавая волны» – фильм о съёмках, в котором создатели вкратце проходятся по схеме «фильм уникален, ведущие актёры выдающиеся, а режиссёр – замечательный профессионал». «Невоспетые герои: Чтобы жили другие» – пятиминутный ролик о настоящих спасателях береговой охраны. Впрочем, он слишком короткий и больше смахивает на пропагандистский фильм, чем на документальный. По сравнению с первой зоной мы потеряли аудиокомментарии режиссёра, что совсем не страшно – со слов очевидцев, они довольно скучны и бессодержателены.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 22 ФЕВРАЛЯ:

ЛОЖНОЕ ИСКУШЕНИЕ (THE GOOD SHEPHERD, ПАРАДИЗ)

- ЖАНР: ТРИЛЛЕР / ДРАМА
- РЕЖИССЕР: РОБЕРТ ДЕ НИРО
- В РОЛЯХ: МЭТТ ДЭЙМОН, АНДЖЕЛИНА ЖОЛИ, ДЖО ПЕШИ, РОБЕРТ ДЕ НИРО, АЛЕК БОЛДУИН, УИЛЬЯМ ХЕРТ, ДЖОН ТУРТУРРО

«Ложное искушение» – история рождения ЦРУ, снятая знаменитым актёром Робертом Де Ниро, для которого это вторая полноценная режиссёрская работа. Список актёров греет сердце киномана, но что-то подсказывает, что почти трехчасовая драма будет тяжела на подъём, а для некоторых и просто скучна.

СОЧУВСТВИЕ ГОСПОДИНУ МЕСТЬ (SYMPATHY FOR MR. VENGEANCE, КИНО БЕЗ ГРАНИЦ)

- ЖАНР: ДРАМА / ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ЧХАН УК ПАК
- В РОЛЯХ: СОН КАН ГО, СИН ХА ГЮН, ЧЖЭ ЕН ЧЖОН

Многие помнят шокирующую драму «Олд Бой», но немногие знают, что она является центральным фильмом в трилогии о мести Чхан Ук Пака. Последний, «Сочувствие Госпоже Месть», недавно прошёл у нас в прокате. Теперь пришла очередь первого фильма трилогии – «Сочувствие Господину Месть».

С 1 МАРТА:

ПОХИЩЕНИЕ (CAPTIVITY, WEST)

- ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: РОЛАН ЖОФФЕ
- В РОЛЯХ: ЭЛИША КАТБЕРТ, ДЭНИЕЛ ГИЛЛЕС, ЕКАТЕРИНА РЕДНИКОВА

Вы только вслушайтесь: режиссёр «Миссии» и «Полей смерти», актриса из «Порнососедки» и «Дома Восковых фигур», сценарист «Сотового» и «Телефонной будки»… и съёмки на Мосфильме! «Похищение» – своеобразный последователь «Пилы», не претендующий на лавры фильма класса А. Но главной загадкой картины, скорее всего, будут не мотивы и личность маньяка, а то, как профессионалы американцы осилят особенности русского кинопроизводства.

ТИПА КРУТЫЕ ЛЕГАВЫЕ (HOT FUZZ, UIP)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ / БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: ЭДГАР РАЙТ
- В РОЛЯХ: САЙМОН ПЭГ, НИК ФРОСТ, БИЛЛ НАЙИ, СТИВ КУГАН, ДЖИМ БРОАДБЕНТ, ТИМОТИ ДАЛТОН

Эдгар Райт и Саймон Пэг вернулись – теперь они обсмеют полицейский боевик. Что? Вы не знаете, кто они, и не видели «Зомби по имени Шон»? Тогда не теряйте времени и навёрстывайте упущенное с лучшей пародией на фильмы о зомби и одной из лучших английских комедий последних лет (которая вышла в полноценном, но не полностью локализованном, и уже дешёвом издании на DVD у UPR). А после, со знанием дела, можно спокойно идти в кино на приключения лондонского полисмена, сосланного в глубинку.

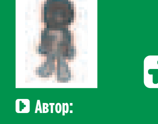
ФОНТАН (THE FOUNTAIN, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ДРАМА / ФАНТАСТИКА
- РЕЖИССЕР: ДАРРЭН АРОНОФСКИ
- В РОЛЯХ: ХЬЮ ДЖЭКМЕН, РЭЙЧЕЛ УЭЙЦ, ЭЛЛЕН БЕРСТИН

Даррэн Аронофски, режиссёр «Пи» и «Реквиема по мечте», пытался запустить этот проект ещё в 2002 году с бюджетом в 75 миллионов долларов. Но не сложилось, ведущие актёры поменялись, и бюджет сократился вдвое. Это определённо интересный и оригинальный фильм, но надо быть готовым к тяжёлому перу Аронофски и претенциозному тону.



ХИЩНИК



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

В конце 80-х и начале 90-х этот персонаж был достойным конкурентом Чужим и Терминатору, что, в общем, и немудрено, поскольку Хищник являл собой идеальную смесь из этих двух страшилищ. Он был одновременно и загадочным пришельцем из космоса, и непобедимым и беспощадным воином, облаченным в сверкающие доспехи. Хищник вместе с вышеназванными чудищами составлял легендарный триумвират наиболее почитаемых и представительных фантастических монстров конца XX века.

Очень хорошо помню, как в десятилетнем возрасте посмотрела первого «Хищника», а потом боялась возвращаться домой после второй смены – мрачно чернеющие на фоне пасмурного неба трубы на крыше я принимала за притаившегося инопланетного охотника. А однажды до смерти перепугалась мусорного бака со вставленной в него вверх ногами метлой – слишком уж сильно торчащие в разные стороны ветки напоминали дреды Хищника.

Как известно, вековечная слава к киноциклам о Терминаторе и Чужих пришла после того, как на свет появились крайне удачные сиквелы. Хороший фильм вполне способен стать классикой, а его герои – войти в пантеон легендарных киноперсонажей; но для того, чтобы цикл сделался идеальным и долгоиграющим коммерческим продуктом, ему как воздух необходим хороший сиквел, дополняющий или развивающий оригинальную историю. Создателям фильмов «Терминатор 2: Судный День» и «Чужие» это удалось, а вот творцам «Хищника 2» – не очень.

Ныне великий монстр конца 80-х существует лишь как один из придатков популярной вселенной-кроссовера «Чужой против Хищника», шансы на то, что мы увидим фильм, посвященный одному только Хищнику, ничтожно малы. Кроссовер, сколь бы хорош он ни был, сюжетно бесконечно далек от оригинального цикла и вряд ли способен удовлетворить его почитателей. Не радуют и игроделы – недавняя Predator: Concrete Jungle имела неплохой потенциал и в теории могла бы принести циклу дивиденды в виде новых поклонников. Увы, не срослось. На производителей комиксов тоже собой надежды нет: полностью переключившись на популярный кроссовер, на оригинальном «Хищнике» они поставили крест. Что же случилось? Потенциал серии был ничуть не меньше, чем у других культовых фантастических хоррор-экшнов 80-х. Почему же, столь бодро начав, цикл довольно скоро сошел на нет и превратился в придаток другой вселенной? Давайте разбираться.

В кругу семьи

Родителями Хищника следует считать братьев Томас – Джима и Джона и, конечно, режиссера Джона Мактирнана. Подробно пересказывать биографии этих людей, пожалуй, смысла нет, поскольку их жизненный опыт никакого особого отпечатка на создание «Хищника» не наложил. Никто из них не пробирался, подобно сценаристам «Чужого» Дэну О'Бэннону и Рональду Шусетт, через тернии кинематографического мира к созданию своего главного шедевра; никто не вынашивал ночами идеи грядущего фильма, варясь, как Джеймс Кэмерон, в супнице дешевого трэш-хоррора. Эти люди, волей кинобоссов, собрались в одно и то же время в одном и том же месте и сняли отличный фильм. Вот и все.

«Хищник» стал первым действительно успешным фильмом Джона Мактирнана и сделался первым кирпичиком в стене его славы. За ним последовали легендарные боевики «Крепкий Орешек» (Die Hard, 1988) и «Охота за Красным Октябрем» (The Hunt for Red October, 1990); не шибко хорошо принятый критиками, но, тем не менее, весьма приличный комедийный экшн «Последний киногерой» (Last Action Hero, 1993) и фильм «Крепкий орешек 3: Возмездие» (Die Hard With a Vengeance, 1995). Поздние же работы Мактирнана разительно отличаются от классических его лент и, к сожалению, далеко не в лучшую сторону. Так, например, с треском провалившийся в прокате римейк фантастического боевика «Роллербол» (Rollerball, 2002) явно был одним из худших фильмов того года.

Джим и Джон Томас по сей день ваяют сценарии для высокобюджетных фантастических филь-



1 Первый «Хищник» очень стильно снят. Сцена полета вертолетов – маленький операторский шедевр.

2 Блэйн – дебютная роль профессионального рестлера Джесси Вентуры, известного под кличкой «Туша». Фильм «Хищник», как показала история, оказался настоящим рассадником… губернаторов. Арнольд Шварценеггер, исполнитель роли Датча, как известно, в 2003 году сделался губернатором штата Калифорния. Однако Джесси Вентура исхитрился опередить своего именитого коллегу – «Туша» был избран губернатором штата Минессота еще в 1998-ом.

3 Кевин Питер Холл появляется в первом «Хищнике» не только в роли кровожадного монстра. Темнокожий пилот спасательного вертолета – это тоже он.

мов, вроде ужасной картины «Миссия на Марс» (Mission to Mars, 2000) Брайана Де Пальма и жалкого «Дикий, дикий Вест» (Wild Wild West, 1999) Барри Зонненфельда. Ни один из их сценариев (включая и тот, что они написали для сиквела «Хищника») даже близко не подобрался по качественному уровню к дебютной их работе.

Есть какой-то грустный символизм в том, что с угасанием популярности вселенной «Хищника», вознесшей в свое время его создателей на вершину славы, постепенно иссякали и их способности. Одного человека, впрочем, это не касается ни в коей мере – мастера по спецэффектам Стэна Уинстона, придумавшего окончательный дизайн Хищника. Для мира фантастического кино Стэн Уинстон – фигура знаковая. Вместе с Кэмероном он разрабатывал внешний вид Терминатора из одноименного фильма, все с тем же Кэмероном трудился над визуальными эффектами для картины «Чужие», работал над гримом для культового фильма ужасов Джона Карпентера «Нечто» (The Thing, 1982), корпел над эффектами для картины «Парк Юрского периода» (Jurassic Park, 1993) Спилберга. Именно благодаря его работе Хищник и выглядит таким, каким мы привыкли его видеть. В первоначальной версии сценария монстр должен был представлять некую бесформенную субстанцию, способную управлять поступками других людей. Однако, продюсеры фильма, подсчитав, в какую сумму обойдутся спецэффекты, необходимые для оживления бесформенного негодяя, схватились за голову и отправили братьев Томас перерабатывать текст. Братья, чуть подумав, облик чудовища переделали – новая версия сценария превращала несчастного Хищника в печальное одноглазое существо с собачьей головой и длинной шеей. Но потом, слава Богу, явился Стэн Уинстон, и монстр приобрел действительно пугающий вид. Наконец, нельзя не упомянуть ныне покойного Кевина Питера Холла, человека, героически таскавшего на себе костюм Хищника в обеих частях фильма. Благодаря своему немалому росту (2 метра 20 сантиметров) он частенько исполнял в фантастических картинах роли разнообразных чудовищ. Так, например, он побывал в шкуре снежного человека Гарри в семейной комедии «Гарри и Хендерсоны» (Harry and the Hendersons, 1987) и исполнил роль зловещего мишки-мутанта в фильме ужасов «Пророчество» (Prophecy, 1979). С ролью Хищника, кстати, связана весьма занятная история – первоначально монстра должен был играть никому еще в те годы не известный актер Жан-Клод Ван Дамм. Два дня будущая звезда жанра экшн пробегал в костюме Хищника, однако на третий день роль потерял: создатели фильма сообразили, что актер значительно уступает в размерах прочим героям картины и вряд ли будет выглядеть на их фоне достаточно устрашающим. Помимо Ван Дамма на роль Хищника пробовалась… обезьяна – создатели фильма желали добиться максимальной реалистичности в сценах, в которых прозрачный монстр прыгает с дерева на дерево, и с этой целью нарядили в специальный костюм ручную животинку. Увы, обезьяна к кинематографу отнеслась холодно и сниматься в фильме

Мобильный Хищник

В 2004 году индийская компания Indiagames, специализирующаяся на производстве игрушек для мобильных телефонов, выпустила игру Predator, которая, как следует из названия, имела самое прямое отношение к интересующему нас циклу. Indiagames любит выпускать мобильные игры по известным фильмам, и у них уже довольно давно выработалась концепция успешного продукта. Именно по этим схемам Predator и ваялся: минимум насилия и крови, симпатичное звуковое оформление, простое управление. Графика в игре довольно посредственная, но от продуктов подобного рода, как правило, в этом аспекте никаких откровений и не ожидаешь.

Игроку предлагалось, забравшись в шкуру Хищника, похулиганить в южноамериканских джунглях и навести шороху на некой секретной базе. Монстр умеет становиться невидимым, обращаться с плазменной пушкой и метать металлические диски.

В общем, ничего особенного. Забава на 15 минут для фанатов цикла, скучающих по легендарному монстру.



не пожелала – отказывалась скакать, изображая Хищника, по деревьям и постоянно стаскивала с себя костюм.

Кровожадный охотник из открытого космоса

Первая часть «Хищника» увидела свет в 1987 году. В центре сюжета – история группы коммандос, осуществляющей спасательную операцию в джунглях Центральной Америки. Спасательная операция довольно быстро оборачивается операцией боевой, и героям приходится штурмом брать лагерь партизан. Впрочем, довольно быстро выясняется, что в лесах этих обитают создания несколько более опасные. «Духи джунглей» – так их величает взятая в плен девушка-аборигенка. В роли «Духов джунглей» выступает прибывший на нашу планету с неясными целями из открытого космоса Хищник. Именно он и берет на себя нелегкую заботу по уничтожению коммандос. Кажется, что Хищник непобедим, но майору коммандос, Датчу, все же удается с мерзавцем совладать.

Осенью 1990 года на экраны кинотеатров вышел сиквел первой картины – фильм «Хищник 2». Из джунглей растительных место действия перекочевало в джунгли каменные – на улицы мегаполиса образца 97-го года. В городе идет война между организованными преступными группировками и полицией. Хищнику подобный ход событий приходится по душе, и он с удовольствием ввязывается в борьбу за передел сфер влияния. Однако на его пути встает крутой полицейский Майкл Харриган, который, несмотря на запрет вышестоящего начальства, горит желанием разобраться в ситуации. Когда же Хищник убивает лучшего друга Майкла, то поимка преступника становится для суперкопа делом чести. Вскорости выясняется, что маньяк этот вовсе не маньяк, а инопланетный гость. Некий специальный агент ФБР желает Хищника поймать, но терпит неудачу. Харриган более удачлив – он благополучно убивает монстра и заводит мимолетное знакомство с другими Хищниками, в результате чего выясняется, что они прилетают на землю – поохотиться – с некоторой периодичностью.

Неплохой по меркам 87-го года бюджет первого «Хищника» (18 миллионов долларов) был израсходован грамотно – фильм получился зрелищным и эффектным. Очень кстати пришлась идея с периодическим показом мира глазами монстра – в инфракрасном диапазоне. Вообще же, из триумвирата классических фантастических боевиков того времени – циклов о Чужих, Терминаторе и Хищнике – последний был наиболее экшн-оретированным. Драматическая составляющая картины была крайне скупа и обнаруживалась лишь в результате анализа взаимоотношений между членами группы коммандос. Но усеченная эта драматическая компонента впечатления не портила – сама структура фильма подразумевала действие нонстоп. Зрителя без предупреждения, без знакомства с ситуацией и персонажами, бросали в океан событий, предлагая самому искать спасательный круг. Находился он скоро: даже те зрители, которые не являются ярыми поклонниками боевиков, довольно быстро входили во вкус и начинали пристально следить за удивительной игрой в кошки-мышки. Крайне занятно наблюдать за тем, как менялись на протяжении фильма роли в этой игре. Сперва коммандос, разбирающиеся с повстанцами, были «кошками», внезапное появление кровожадного Хищника превратило их в «мышек»; более-менее разобравшись в ситуации, они опять обратились в «кошек», и на этот раз их намеченной жертвой должен был стать сам Хищник. Но «мышка» оказалась не по зубам, и вот коммандос вновь в роли беззащитных грызунов. И лишь в конце фильма, когда главный герой – майор Датч – понял, что подобная игра заведомо выигрышна для Хищника, начинается схватка равных соперников. Самая, конечно, впечатляющая часть фильма – его финал, когда Датч, чтобы справиться с монстром, сам становится монстром. Брошены ненужные пистолеты и автоматы – оружие людей бессильно в джунглях, которые видели мир задолго до того, как зачавкала, разбрызгивая пар и воду, паровая машина Томаса Ньюкомена; за тысячи лет до того, как человек самопровозгласил себя царем Земли. Остались лишь ветви лиан, деревянный лук и примитивные ловушки. И Хищник, наконец столкнувшись с достойным соперником, принимает вызов, совершая тем самым роковую ошибку…

Почему провалился сиквел? Объективных причин тому много, но в первую очередь, пожалуй, следует обвинить сценаристов, подошедших к делу весьма небрежно. Место действия фильма из джунглей было перенесено в мегаполис, суровых коммандос заменили полицейские и наркодельцы. Костяк сюжета теперь составила классическая история о крутом, но очень жестоком копе. Присутствовали, разумеется, все необходимые клише: молодой чудаковатый напарник, смерть друга-полицейского, постоянные конфликты с начальством, которое, хоть и считало нашего героя крутым и полезным копом, все-таки сердилось из-за чинимых им разрушений, ну и, конечно, пакостные ФБРовцы, единственной целью в жизни которых является, если верить Голливуду, причинение всяческих неудобств местечковой милиции. В общем, обычная полицей-

1 Сонни Лэнэм, исполнитель роли Билли в первом «Хищнике». Вы будете удивлены, но и он тоже собирался стать губернатором. Выбор его пал на штат Кентукки. Увы, этого героя «хищнических» войн ждало разочарование – Лэнэм провалил в 2003году предвыборную кампанию и до вожделенного кресла так и не добрался.

2 Оригинальная находка цикла – тепловидение Хищника. По сравнению с достаточно примитивными попытками изобразить мир глазами монстра, предпринимавшимися создателями сходных по тематике картин, смотрелось весьма смело и неординарно.

3 Один из последних кадров первого «Хищника». Крайне символично: Датч победил монстра, но боевая эйфория прошла; ее сменило осознание того, какой ценой ему далась эта победа.

4 А это – негодяй-ФБРовец, вставляющий Харригану палки в колеса и мечтающий выловить Хищника для проведения над ним бесчеловечных экспериментов.



ская история. Но есть одно «но»: фильм-то должен был быть фантастическим экшном с примесями хоррора, а никак не полицейской историей. Получилась гонка за двумя зайцами, а в итоге не удалось поймать ни одного. «Полицейская» линия прорисована лишь контурами, много подвешенных хвостов, недораскрытых сюжетных линий, а то и вовсе неувязок (жанровый эталон – «Грязный Гарри» (Dirty Harry, 1971) Дона Зигеля с Клинтом Иствудом в главной роли – остался для братьев Томас недосягаемой высотой). «Хищническая» линия была значительно лучше (зрителей, например, очень порадовал серьезно расширившийся вивисекционный инструментарий монстра), но и ей не хватало мрачного шарма классики жанра.

Второй бедой «Хищника 2» стало то, что в процессе работы над сценарием братья Томас посмотрели «Чужих». Некоторые сцены почти покадрово копируют фильм Кэмерона. Те, кто припомнит сцену попытки поимки Хищника ФБРовцами, поймут, о чем я говорю. Отдельные персонажи тоже, кажется, напрямую перекочевали из «Чужих»: одержимый идеей поимки монстра Питер Киис – это копия Картера Берка, а боевитая Леона Кантрл – это точь-в-точь богиня войны Васкез. Нельзя, конечно, назвать эти совпадения откровенным плагиатом, скорее – уважительным цитированием. Но вот беда – аллюзии эти автоматически вели к сравнению с жанрово близким первоисточником, на фоне которого «Хищник 2» смотрелся довольно блекло.

С «Чужими» у второго «Хищника» есть еще одно занятное пересечение. Уже в концовке фильма, когда главный герой, лейтенант Майк Хэрриган, рассматривает коллекцию черепов, собранную монстром, среди множества прочих «экспонатов» он замечает череп ксеноморфа. Сцену эту придумал Стэн Уинстон, и поскольку правами на обе вселенные владела студия 20th Century Fox, никаких проблем с реализацией подобной задумки не возникло. Планов по созданию кроссовера творцы не вынашивали, а просто желали продемонстрировать, что Хищники охотятся не только на людей, но и на прочую населяющую Вселенную фауну.

Фильм «Хищник 3», к великому разочарованию поклонников, свет так и не увидел. Существует несколько весьма занятных вариантов сценария фильма, один из которых написал сам Роберт Родригес (создатель культовых картин «Музыкант» (El Mariachi, 1992) и «Отчаянный» (Desperado, 1995), режиссер фильмов «От Заката до Рассвета» (From Dusk Till Dawn, 1996) и «Город Грехов» (Sin City, 2005)). События фильма, по версии Родригеса, должны были происходить в семнадцатом веке – экипажу некого судна предстояло схватиться в смертельной битве с жадным до человеческих черепов Хищником. Другие версии сценария напрямую продолжали сюжетную линию первых картин – так, например, в сценарии Сэма Парка один из мстительных Хищников охотится в недрах гигантского мегаполиса за майором Датчем. В другом сценарии, с рабочим названием «Зоопарк», Датча и лейтенанта Майка Хэрригана – людей, каждый из которых исхитрился угробить по Хищнику, – берут в плен и транспортируют в качестве живых трофеев на родную планету монстров.

Наиболее свежие слухи гласят, что, вполне возможно, главную роль в фильме «Хищник 3» сыграет ветеран жанра экшн Сильвестр Сталлоне. Впрочем, никаких официальных подтверждений данной информации пока нет.

Предки и потомки

Искать кинематографические истоки сюжета «Хищника» – занятие неблагодарное. Результат этих поисков слишком очевиден: «Терминатор» Кэмерона, «Чужой» Скотта и «Чужие» опять-таки Кэмерона. Однако если покопаться в истории американских фантастических фильмов категории B, то можно отыскать и гораздо менее известных родственников картины Мактирнана. В далеком 1980 году режиссер Грейдон Кларк снял научно-фантастический хоррор «Без предупреждения» (Without Warning), в котором поведал зрителям историю некоего инопланетного негодяя, прибывшего на Землю с целью поохотиться на людей. Весьма занятно, что в роли гигантского инопланетянина выступил Кевин Питер Холл, тот самый актер, который через семь лет блистательно сыграл Хищника в картине Мактирнана.

Разумеется, вскоре после выхода фильма на прилавках появились так называемые подспудные товары. Далеко не последнее место среди них занимала книжка Пола Монетта «Хищник», представлявшая собой адаптацию оригинального сценария братьев Томас. Ничего примечательного в произведении этом не наблюдалось, кроме некоторых связанных с Хищниками довольно любопытных фактов, которые, впрочем, скорее всего, были придуманы самим Монеттом и вряд ли представляют интерес для кого-то, кроме ортодоксальных поклонников цикла.

В декабре 90-го года увидела свет книга Саймона Хоука «Хищник 2», новелизация второго фильма. Как и положено адаптациям, ничего особенного роман собой не представлял.

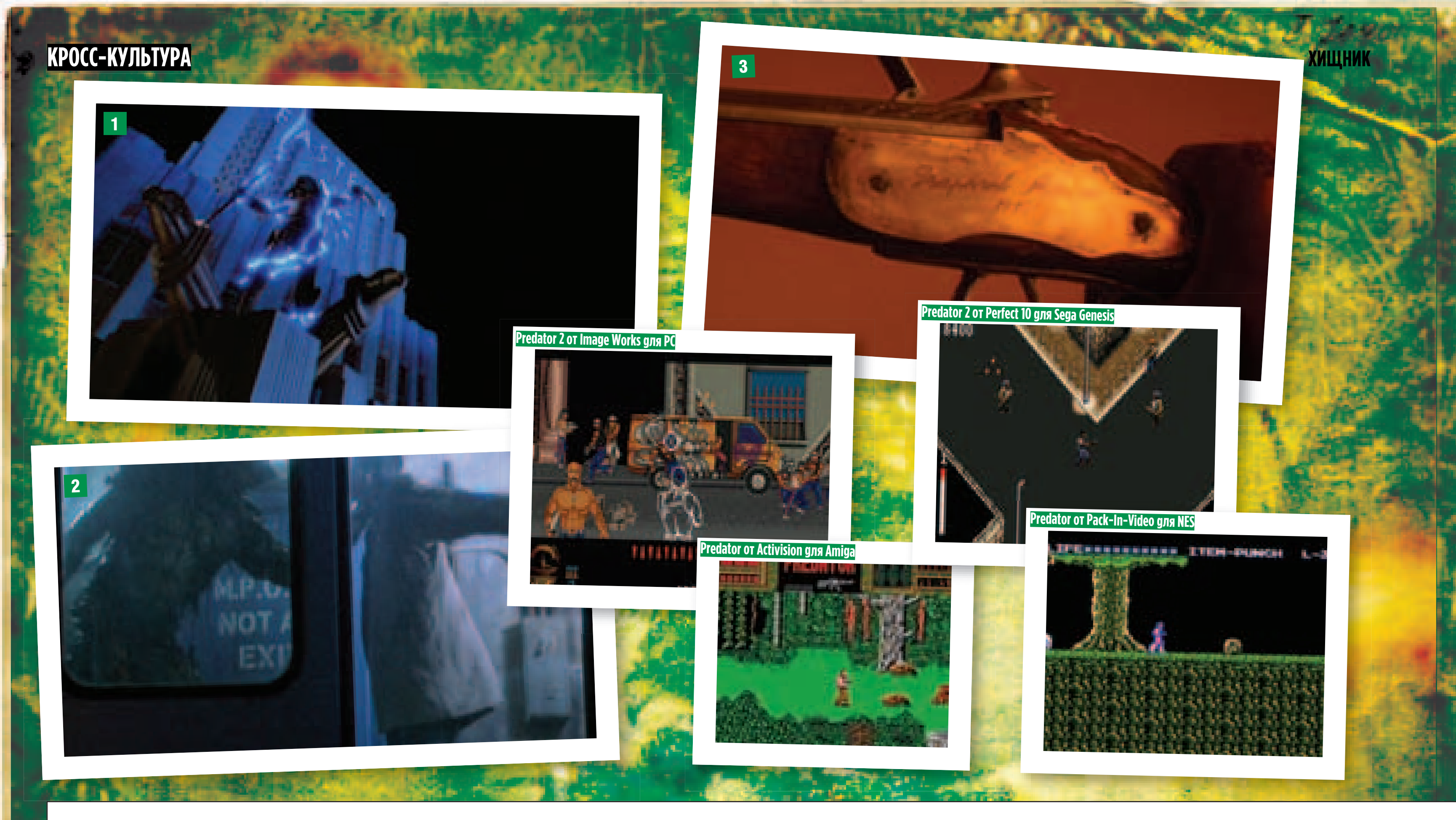
В 2006 году издательство DH Press запустило новую книжную серию, посвященную Хищникам. Пер-

1 На заднем плане можно лицезреть чернокожего парня, палящего из Большой Пушки. Пушка эта – канонизированный Голливудом пулемет M134, предназначенный для установки на самолетах и вертолетах. Стрелять из него, держа в руках, невозможно – пулемет этот очень тяжелый, обладает сумасшедшей отдачей и жрет уйму электричества. Специально для съемок M134 замедлили, а источник питания присоединили с помощью пропущенного через штанину стреляющего кабеля.

2 Чудесные жвала Хищника придумал друг Стэна Уинстона – Джеймс Кэмерон.

3 Первоначально планировалось, что в фильме «Хищник 2» вновь сыграет Арнольд Шварценеггер. Однако ему крайне сильно не понравилась идея переноса места действия из джунглей реальных в джунгли каменные, и он от работы над картиной отказался.

4 Вот он – жестокий коп Майк Хэрриган, в исполнении Дэнни Гловера.



вый роман цикла – «Вечная Полночь» (Forever Midnight), написанный одним из отцов-основателей киберпанка Джоном Ширли, оказался весьма успешным. Издатели постановили, что серия будет жить, и выпустили еще одну книгу (и тоже неплохую) – «Плоть и Кровь» (Flesh and Blood) Фридмана и Гринбергера.
С 89-го года Dark Horse Comics выпускает комиксы о нелегких буднях Хищников. В 90-х годах было выпущено несколько циклов, среди которых встречались и настоящие жемчужины. Кроме того, на свет появлялись многочисленные кроссоверы, наиболее популярный среди которых – серия «Чужие против Хищника» (Aliens vs Predator) – разросся до размеров полноценный вселенной. Страсть к кроссоверам породила немало удивительных полукровок, большинство из которых сложно читать без смеха: «Бэтмен против Хищника» (Batman vs Predator, 1991-1992), «Хищник против робота-воина Магнуса» (Predator vs Magnus Robot Fighter, 1992), «Хищник против Судьи Дредда» (Predator vs Judge Dredd, 1997), «Супермен против Хищника» (Superman vs Predator, 2000) и так далее. Наиболее удачные из комиксов доросли даже до полноценных новелизаций. Так, например, роман Натана Арчера «Хищник: бетонные джунгли» (Predator: Concrete Jungle, 1995), являющийся адаптацией одноименного комикса, вполне пригоден к прочтению.
Было бы странно, если бы популярного персонажа не заметили производители электронных игр. И они, конечно же, заметили.
В 1987 году компания Activision выпустила для практически всех существовавших в те годы популярных платформ игру Predator. Представляла она собой весьма простенький платформерный боевик и общего с одноименным фильмом имела довольно мало. Игроку предлагалось забраться в шкуру майора Датча и устроить в джунглях основательную зачистку. Помимо самого Хищника, на нашего героя регулярно набрасывалась всевозможная живность – летучие мыши, скорпионы и солдаты-повстанцы. Утилизировать их приходилось как голыми руками, так и с использованием разнообразного оружия (в том числе и легендарного M134). Ничего особенно инновационного Predator игроку не предлагал и являл собой проходной продукт, созданный для сбора денежных знаков с преданных почитателей цикла. Версии для различных систем отличались друг от друга лишь графическим оформлением, звуком и дизайном информационной панели.
Игра Predator: Soon the Hunt Will Begin, разработанная японской компанией Pack-In-Video для платформ NES и MSX и изданная все в том же 1987 году, довольно сильно отличалась от своего одноименного собрата. Отличия, правда, были далеко не в лучшую сторону. Soon the Hunt Will Begin представляла собой довольно нудный платформер, имевший крайне слабое отношение к оригинальной кинокартине. Из череды многочисленных поделок игру выделяло, пожалуй, лишь наличие двух раздельных режимов – Jungle Mode и Big Mode (в этом режиме майор Датч действительно выглядел несколько крупнее, чем в Jungle Mode). Для того чтобы окончательно и бесповоротно угробить Хищника, игроку предстояло, в зависимости от выбранного режима, пройти тридцать уровней и победить монстра, используя подручный арсенал (в котором неизвестно откуда обнаруживался даже лазерный пистолет), шесть раз. Среди поклонников цикла игра особой популярности не приобрела и сейчас вполне заслуженно предана забвению.
Выпущенная компанией Image Works в 1990 году игра Predator 2, предназначавшаяся для компьютерных платформ – Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64/128, ZX Spectrum и PC, представляла собой довольно неплохой «рельсовый» шутер в стиле Operation Wolf. Игроку предстояло, управляя Майклом Харриганом, отстреливать разнообразных поганцев и ожидать схватки с Хищником. Некоторые эпизоды игры весьма точно соответствуют сценам фильма, что не может не радовать. В общем, если вам пришлась по вкусу вторая часть фильма, то и игра Predator 2, думаю, тоже будет по душе.
В 92-ом году компания Perfect 10 закончила работать над консольной игрой Predator 2. Владельцы приставок от Sega – Game Gear, Mega Drive и Master System – тоже получили возможность побывать в шкуре жестокого копа Майкла Харригана и пострелять в окружающих. Правда, в отличие от игры 90-го года, это был не «рельсовый» шутер, а экшн, выполненный в изометрической проекции. Ничем особенным среди подобных игр он не выделялся, посему порекомендовать его могу лишь наиболее всеядным поклонникам цикла.
Следующей игры о Хищнике мы дождались лишь спустя тринадцать лет. Eurocom Entertainment, закончившая в 2005 году работу над Predator: Concrete Jungle, приложила максимум стараний, чтобы продукт получился как можно более вялым и безынтересным. А ведь мог получиться шедевр, способный воскресить популярность постепенно тающей в забвении франшизы. Игрокам впервые в истории игр из вселенной «Хищника» предоставили возможность управлять монстром. Какие перспективы это открывало! Какие возможности сулило! Но получилось как всегда: хлипкая сюжетная линия, примитивные миссии, неуклюжее оформление… Игру заслуженно раскритиковали в профильных изданиях, но нам-то от этого не легче. Тринадцать лет мы ждали возвращения Хищника. Он вернулся. Лучше бы не возвращался.
Будем искренне надеяться, что оригинальной вселенной «Хищника» еще не пришел конец, что в недалеком будущем начнется-таки работа над третьей частью картины и что игроделы порадуют нас наконец качественным продуктом. Мечтать ведь, как известно, совсем не вредно. СИ

1 Один из наиболее странных и необъяснимых эпизодов второй части – Хищник, вскарабкавшийся на высотное здание, купается, подобно Горцу из одноименного фильма, в потоке молний.

2 Во второй части Хищник значительно более честен и милостив. Так, например, он не убивает Леону Кантрл, обнаружив, что она ждет ребенка. Официальной версии столь серьезной эволюции поведенческой модели монстра, свершившейся со времен первого «Хищника», нет. Однако поклонники склонны считать, что различия происходят из-за того, что монстры принадлежат к различным кланам.

3 Одна из загадок второй части картины – пистолет, подаренный старейшиной Хищников Харригану. Многие зрители ломали себе голову – что же означает этот пистолет и как Майку следует его использовать. А означает он, что Хищники уже много сотен лет посещают землю, и в одно из своих посещений этим вот пистолетом и разжились (в одном из выпусков комиксов подробно рассказывается история владельца этого оружия и освещаются события, приведшие к тому, что пистолет оказался у монстров).

ОТВЕТЫ принимаются ДО 7 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

КАРИБСКИЙ КОНКУРС

Журнал **«Страна Игр»** и концерн **«Видеосервис»** разыгрывают DVD с фильмом «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца». Разыгрываются четыре однодисковых и пять коллекционных двухдисковых изданий. Чтобы получить один из призов, нужно верно ответить на наши каверзные вопросы.

Вопросы:

A) По мотивам чего сняты «Пираты Карибского моря»?

1) Аттракциона в Диснейленде
2) Книги
3) Классического чёрно-белого фильма
4) Басни Крылова

B) Участник какой рок-группы сыграет отца героя Джонни Деппа в третьей части?

1) Kiss
2) Песняры
3) Rolling Stones
4) Aerosmith

C) Какую студию своим провалом потопил «Остров головорезов» – фильм, закрывший пиратскую тему в американском кино на целых 8 лет?

1) Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)
2) Carolco Pictures
3) Киностудия Ленфильм
4) TriStar Pictures

D) Кто был реальным капитаном настоящего Летучего Голландца?

1) Адмирал Нельсон
2) Фрэнсис Дрейк
3) Дэйви Джоунс
4) Ван дер Декен

Свои ответы отсылайте на адрес carib@gameland.ru или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Карибский».

Банзай!

«ТАИНСТВЕННАЯ ИГРА»

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

АНИМЕ: Таинственная игра (Fushigi Yuugi) | РЕЖИССЕР: Хадзиме Камегаки, 1995 | ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment | СТУДИЯ: Studio Pierrot | КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 52 | НАШ РЕЙТИНГ: 4/5

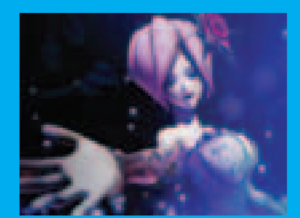
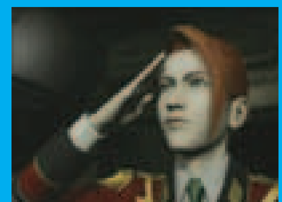
Когда MC Entertainment выпускала фэнтезийную комедию «Рубаки» (Slayers), это был эксперимент. Тогда было не совсем понятно, готов ли наш российский зритель переварить три сезона по 26 серий, выпущенных по несколько эпизодов на DVD, – нужны ли вообще такие подборки отечественным энтузиастам? Вопреки пословице, первый блин получился съедобным, и сегодня MC Entertainment делает ещё один важный для всего фэндома шаг вперёд. «Таинственная игра» (Fushigi Yuugi) – это пятьдесят две серии романтики, опасных приключений и весёлой комедии. Пока прочие компании перебиваются полнометражками или обычными 26-серийными релизами, это первое издание и единственное романтического (девчачьего!) сериала такого масштаба в России. Мы не можем пройти мимо. Вы же сами понимаете: настоящая любовь не потускнеет ни через десять лет, ни через сто.
Как и героини абсолютно всех японских женских историй, начиная от «Сейлор Мун» и заканчивая идущей сейчас «в телевизоре» Nodame Cantabile, Миака Юки – ленивая, скучная, немного бестолковая и взбалмошная, но искренняя, добрая и отзывчивая дурочка. Миака и её школьная подруга Юи Хонго заканчивают школу и вместе готовятся к поступлению в элитный университет. Но если отличница Юи не сомневается, что сдаст экзамены на отлично, то Миака просто-напросто не создана для академических успехов. Душа зовёт её в другой, простенький институт, где вся учеба будет заключаться в болтовне с подружками и бессмысленном обжорстве в макдоналдсах. Однажды Миака и Юи отправляются в библиотеку, чтобы заняться подготовкой к экзаменам в тишине и покое... но не тут-то было. Нескладная Миака роняет монетку (в манге – ручку), и поиски пропажи приводят девушку за дверь со знаком «Посторонним вход воспрещён». Там подругам на глаза попадается книга «Вселенная четырёх богов», и школьницы углубляются в чтение (как любят говорить старшие товарищи, «чем только не займёшься, чтобы ничего не делать»). Книга, конечно, оказывается не простой, а волшебной. Она засасывает читательниц в свой мир древнего Китая, и срамно одетые (по меркам средневековья) девушки тут же попадают в крайне неприятное положение, но случайно оказавшийся рядом молодой мастер боевых искусств легко спасает их от беды. Вернувшись в обычный мир, героини убеждают друг друга, что это был всего лишь сон, и расходятся по домам. Но никто из них не может выбросить случившееся из головы, и тем же вечером Миака снова оказывается за книгой. Открыв фолиант, она с удивлением замечает: всё, что случилось с ней «во сне», уже выведено затейливым шрифтом на пожелтевших страницах. Начиная следующую главу, девушка вновь оказывается внутри «Вселенной четырёх богов»...
Пройдёт не так много времени, и Юи тоже вернётся – сначала в библиотеку, а потом и в фантастический древнекитайский мир. Тем временем Миака успевает не только стать жертвой бандитов и быть спасённой во второй раз, но и завести дружескую беседу с местным императором. Оказывается, Миаке отведена особая роль в этой невиданной стране. Она, пришелица из другого мира, станет жрицей бога Судзаку, которая, согласно легенде, соберёт семерых небесных воинов и спасёт народ от гибели, а её защитник Тамахоме и прекрасный император Хотохори – это уже двое из семёрки избранных. Юи оказывается в точно таком же положении, но в соседней стране, где ей предстоит собрать другую команду и призвать дракона Сейрюу. Правда жестока: спуститься на землю может только один бог. Сейчас девушки только начинают поиски воинов, а через некоторое время они и их друзья



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Lift Me Up, смонтированный на одноименную песню южноафриканской группы The Benjamin Gate из сцен телесериала «Таинственная игра»; официальный российский трейлер аниме «Ночные воины», созданного на основе видеоигрового сериала Darkstalkers; четвертый и последний музыкальный клип от Studio 4C из подборки Amazing Nuts!: песню Here by My Side исполняет японская певица корейского происхождения Mink; официальный семиминутный клип на песню Newtype.



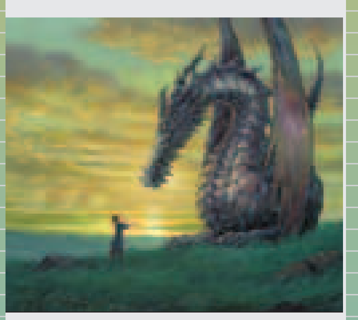




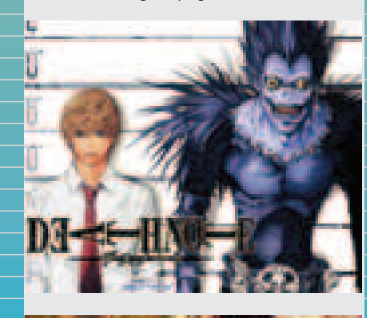
столкнутся в таинственной игре, готовой превратиться в кровопролитную схватку. Местами суровый и жесткий сюжет, казалось бы, совершенно нехарактерен для «девчачьего сериала». И в самом деле, увлекательное повествование запросто удержит у экранов любителей приключений. Мангака Ватасе Юу умудрилась в одной истории смешать романтику, юмор, мелодраму, трагедию и приключения, да так, что результат понравится не только девочкам в нежном возрасте от 14 до 18, но и многим зрителям, которые хотят просто посмотреть хорошее аниме. Поиски семерки воинов занимают достаточное количество экранного времени, но когда отряд собран, сюжет по-настоящему давит на газ. Начинается открытое противостояние между двумя государствами, и Юу-сенсей становится совсем не прочь красиво и за правое дело отправить на тот свет пару-тройку главных героев. На бумаге это всего лишь слова, на экране – совсем другое. Четыре десятка серий вы провели вместе с любимыми героями, разделяя их успехи и неудачи. После этого ты просто не можешь поверить в чью-то смерть. Так не бывает в аниме. Добро должно побеждать. Ты ещё веришь, что герой сейчас, как в детсадовском Bleach, встанет и заявит, что «это всего лишь

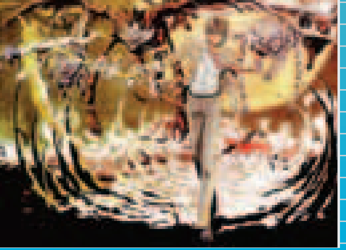


Опять у всех на устах свежий фильм студии «Джибли» Gedo Senki (он же Tales from Earthsea, он же «Хроники Земноморья»), снятый под руководством Горо Миядзаки, сына всемирно известного Хаяо Миядзаки. Новостей две, как водится, хорошая и плохая. Хорошая: по результатам кинопроката за 2006 год Gedo Senki стал абсолютным рекордсменом среди игровых и анимационных фильмов, собрав 7,6 миллиардов йен. Из интересующих нас лент в десятку залетела также игровая полнометражка Death Note: The Last Name (видимо, в силу того, что анимационного кино по «Тетрадке смерти» ещё не нарисовали), а седьмое, восьмое и десятое места достались полнометражным версиям Pokemon, Doraemon и Detective Conan соответственно. Плохая новость: на ежегодном присуждении Bunshun Golden Raspberry Awards (анти-Оскара, награды за наиболее феерические провалы) Gedo Senki блистательно победил в двух номинациях: «худший фильм» и «худший режиссёр». Что характерно, в «позорной десятке» нет больше ни одного аниме. Российский зритель сможет оценить фильм, когда мультипликационный вариант «Земноморья» Урсулы Ле Гуин появится на наших экранах. То есть неизвестно когда.



Кстати, о «Тетрадке смерти». Американская Ассоциация библиотек для молодёжи опубликовала список десяти лучших комиксов, изданных в прошлом году. Из них лишь один оказался иностранным. Это и есть лихо закрученный детектив Death Note от Такеси Обаты и Обы Цугуми, который теперь можно называть «всемирно признанным». Также в десятке отметился комикс Death, Jr., созданный по довольно известной видеоигре для PSP.



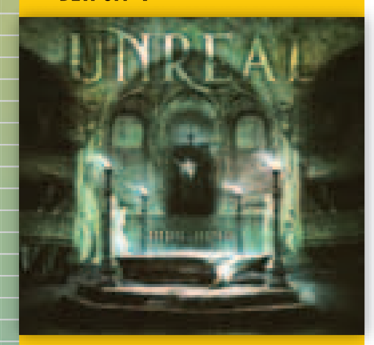


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает эксклюзивные промо-диски группы Unreal. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 марта.

ВОПРОС:
МАНГАКА ВАТАСЕ ЮУ...

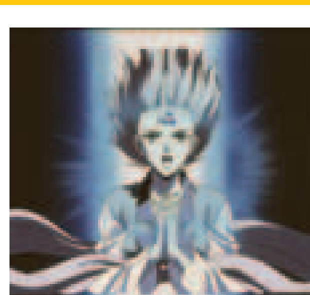
1. **...НЕ ЛЮБИТ ХЕВИ-МЕТАЛ.**
2. **...ХОЧЕТ БЫТЬ ПОХОЖЕЙ НА БРИТНИ СПИРС.**
3. **...ДВЕНАДЦАТЬ РАЗ ПЕРЕЧИТЫВАЛА «УНЕСЕННЫХ ВЕТРОМ».**

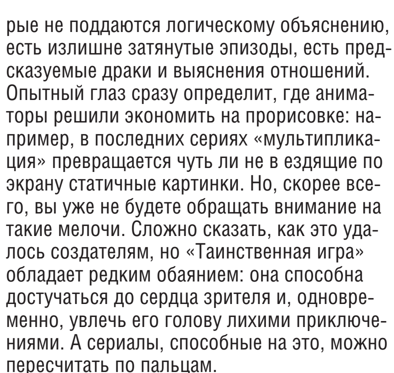


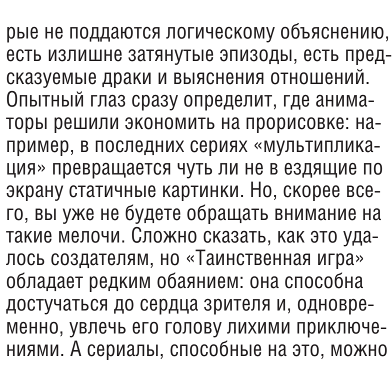
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Escaflowne получает Наталья Ершова из Сахалинской области. Высота Strike Gundam в самом деле составляет 17,7 метров.





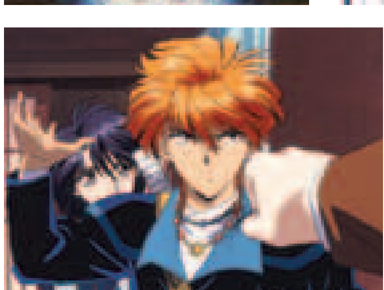


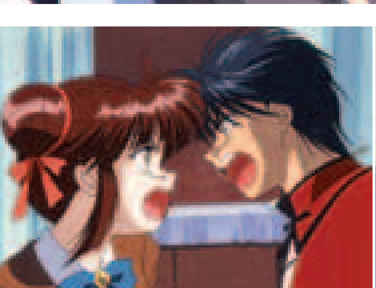
FUSHIGI YUUGI GENBU KAIDEN

Аниме-сериал «Таинственная игра» был продолжен в трех OVA-циклах, но ни один из них не стал интересным настолько, чтобы попасть на наши страницы. Сама мангака Ватасе Юу через много лет вернулась к любимому миру и сейчас работает над манга-продолжением под названием Fushigi Yuugi Genbu Kaiden («Таинственная игра: Легенда о Генбу»). В телесериале 1995 года лишь мельком упоминается о двух «дополнительных» богах, и Генбу – один из них. По легенде, его жрица Такико попадает в тот же мир, что и Юи с Миакой, и тоже ищет семерых воинов своего покровителя. На этом, впрочем, сходство заканчивается. Юу-сенсей сделала новую историю гораздо более серьезной и взвешенной, отразив в ней свой повзрослевший взгляд на мир. Так, например, главная романтическая сюжетная линия кульминирует только в пятом томе, в то время как Миака призналась Тамахоме в любви еще в конце первого. Такое отличие символично: акцент сместился с романтики на приключения, а эмоции и характеры раскрываются куда более аккуратно, тщательно и ненавязчиво. С нетерпением ждем, когда же аниматоры доберутся до этой замечательной манги.

царапина». Но нет... Как любят выражаться англоговорящие фанаты, «Таинственная игра» – американские горки для ваших эмоций. Конечно, девушки воспримут происходящее ближе к сердцу, а удовольствие, которое вы получите от «Таинственной игры», напрямую зависит от того, к какому полу вы себя относите. Но каждый эпизод, особенно во второй половине сериала, наполнен таким мощным эмоциональным зарядом, что и взрослому парню порой сложно сдержать скупую мужскую слезу.
Пусть «Таинственная игра» считается одним из лучших, если не лучшим девчачьим сериалом прошлого десятилетия, но и она не без греха. Есть сюжетные ходы, которые не поддаются логическому объяснению, есть излишне затянутые эпизоды, есть предсказуемые драки и выяснения отношений. Опытный глаз сразу определит, где аниматоры решили экономить на прорисовке: например, в последних сериях «мультипликация» превращается чуть ли не в ездящие по экрану статичные картинки. Но, скорее всего, вы уже не будете обращать внимание на такие мелочи. Сложно сказать, как это удалось создателям, но «Таинственная игра» обладает редким обаянием: она способна достучаться до сердца зрителя и, одновременно, увлечь его голову лихими приключениями. А сериалы, способные на это, можно пересчитать по пальцам.











Японская почта выпустила особый набор марок, мечту филателистов-анимешников – подборку с изображениями героев неувядающего «Евангелиона». Нельзя не отметить, это уже пятый выпуск марок с персонажами аниме. Первый тираж щеголял изображениями покемонов, второй был посвящен «Гандаму», третий – космическому пирату Харлоку и галактическому экспрессу 999, четвёртый – маленькому детективу Конану и его друзьям. Один блок марок обойдётся любителям переписки всего в 80 йен (примерно 20 рублей).



«Игрушечная» компания Takara разработала особый MP3-плеер. Приборчик выглядит как Soundwave (один из роботов популярного сериала «Трансформеры»), и, что самое удивительное, действительно трансформируется в «магнитофон». Плеер может принимать SD-карты памяти и воспроизводить звук в обоих режимах. Поставки любопытного устройства начнутся в июле.



Don Quixote, магазин всякой всячины на Акихабаре, предлагает посетителям новую услугу. За три минуты и 850 йен (немногим больше 200 рублей) сотрудники магазина изготовят куклу-служанку... похожую на вас как две капли воды. Сначала желающего фотографируют, а затем распечатка лица наносится на «безликую» куклу. Услуга позиционируется как женская, но если очень хочется...



Мини-обзоры

НОЧНЫЕ ВОИНЫ: ОХОТНИКИ НА ВАМПИРОВ. БИТВА ПЕРВАЯ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАСИ ИКЕДА, 1997 · РОССИЯ

ОЦЕНКА: 



Не дайте российскому названию сбить вас с толку. «Ночные воины: Охотники на вампиров» – это аниме по сериалу файтингов, известному в Японии как Vampire Hunter, а во всем остальном мире как Darkstalkers. Подобно многим другим аниме по файтингам, «Ночные воины» могут похвастать порядочным бюджетом на прорисовку боевых сцен поединков, но не драматичным сюжетом или тщательной проработкой персонажей. Впрочем, надо отдать должное команде авторов: альтернативная реальность, в которой люди существуют в постоянном страхе потусторонних монстров, выписана живо, а персонажи в самом деле используют те удары и приемы, которые вы могли видеть в видеоиграх. Знатоки-геймеры это наверняка оценят, а остальным два диска «Ночных воинов» (по паре OVA-эпизодов на каждом) послужат неплохим введением в мир Darkstalkers. После такого краткого обучающего курса вы будете знать всех героев игр поименно.



KIDOU SHINSENGUMI MOEYO KEN. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТОСИКАЦУ ТОКОРО, 2005 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА: 



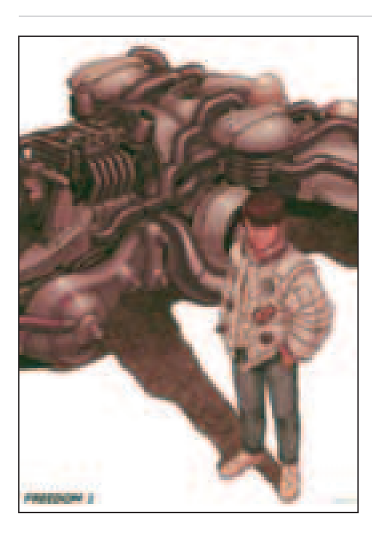
Румико Такахаси, талантливая создательница «Ранмы 1/2» и «Инуяси», трудится не только над мангой. Время от времени Румико берется и за стороннюю работу, например, за дизайн персонажей в телесериале Moeyo Ken. Кажется, вместе с дизайнами в аниме пришли простецкий юмор Такахаси и воздушная легкость её произведений. Здесь Синсенгуми охраняет покой жителей Киото не от бандитов и врагов сёгуна, а от наводнивших город добрых и не очень духов. Да и служат в Синсенгуми и не суровые самураи, а симпатичные девушки. Даже классическая история о злоключениях парня в женском коллективе в таких декорациях выглядит не более банальной, чем в «Ранме 1/2». То есть не выглядит вообще. А искрометный юмор, обаятельные персонажи и нестандартный вымышленный мир – фирменные черты работы Такахаси – выдержаны вполне в авторском стиле. Лучший комплимент: не сразу догадаешься, что мастерица Такахаси ничем, кроме дизайна, и не занималась.



FREEDOM 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЮХЕЙ МОРИТА, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



OVA-сериал Freedom, созданный по сценарию Кацухиро Отомо («Акира», «Стимбой»), заслужил у нас дружеское прозвище «высокочёткая реклама лапши». Не потому, что мы злые, а потому что деньги на производство «Свободы» выделила компания Nissin, известная за лапшу Cup Noodle. Из фирменных «чашек» герои фильма тянут макаронины по поводу и без, открыто и не стесняясь, как Городецкий, когда шутил про «Старого мельника». Само аниме выдержано в научно-фантастическом стиле Отомо (но, поскольку лента создается в CG, режиссером стал имеющий порядочный опыт в этой области Сюхей Морита) и рассказывает о нелегкой жизни байкеров в лунном городе. Первая серия не производит особого впечатления: меха-дизайны в самом деле любопытны, но сюжет о «секрете заброшенной Земли» так и не «завёлся». Оставшиеся пять эпизодов будут изданы на отдельных DVD позже, по мере готовности.



ANIMATRIX A5

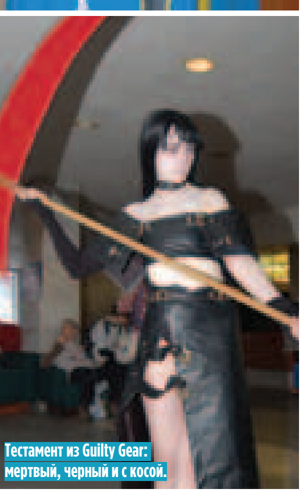
ВОТ УЖЕ ПЯТЫЙ РАЗ В СТОЛИЦЕ СОСТОЯЛСЯ ЕЖЕГОДНЫЙ АНИМЕ-СЛЕТ ANIMATRIX, ЭТОЙ ЗИМОЙ ПРОШЕДШИЙ С ПОДЗАГОЛОВКОМ «А5» – «А-ПЯТЬ». 28 ЯНВАРЯ БОЛЬШЕ ТЫСЯЧИ ЭНТУЗИАСТОВ СОБРАЛИСЬ В КОНЦЕРТНОМ ЗАЛЕ В ОЛИМПИЙСКОЙ ДЕРЕВНЕ, ЧТОБЫ НА ДРУГИХ ПОСМОТРЕТЬ, ДА СЕБЯ ПОКАЗАТЬ. КОСПЛЕЙ-ПРОГРАММА В ЭТОМ ГОДУ ПОЛУЧИЛАСЬ ЗАПРЕДЕЛЬНО МАСШТАБНОЙ, ПРИЧЕМ НАРЯДУ С ПЕРСОНАЖАМИ АНИМЕ И МАНГИ ВНИМАНИЕМ НЕ БЫЛИ ОБДЕЛЕНЫ И ГЕРОИ ВИДЕОИГР, А В ДОПОЛНЕНИЕ К МИЛЛИОНУ ОТЛИЧНЫХ ВЫСТУПЛЕНИЙ ПО АНИМЕ (ОДНА ТОЛЬКО СЦЕНКА ПО ПОЛНОМЕТРАЖНОМУ «ИКСУ», УЧАСТНИКИ КОТОРОЙ ВЫШЛИ НА СЦЕНУ С ТРЕХМЕТРОВЫМИ КРЫЛЬЯМИ, ЧЕГО СТОИЛА!) И ЛЮБОПЫТНЫМ ЗАРИСОВКАМ ПО «РАГНАРОК ОНЛАЙН», FINAL FANTASY VII, SOUL CALIBUR МЫ ПОЛУЧИЛИ АЖ ДВА КОСПЛЕЯ ГЕРОЕВ DEVIL MAY CRY 3. ЭТО НАДО БЫЛО ВИДЕТЬ... И ВЫ ЭТО УВИДИТЕ ГЛАЗАМИ И ФОТООБЪЕКТИВОМ САМОГО ДЕМОНИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА «СИ». ПОДРОБНОСТИ – НА САЙТЕ «АНИМАТРИКСА» ПО АДРЕСУ HTTP://WWW.ANIMATRIXCON.RU.


Вергилий еще фотографируется, а Данте уже заподозрил, что девушка с ушками не имеет отношения к Devil May Cry.


Косплееры по Death Note перевоплотились в героев популярной манги и полюбились зрителям, несмотря на «неформатную» сценку.

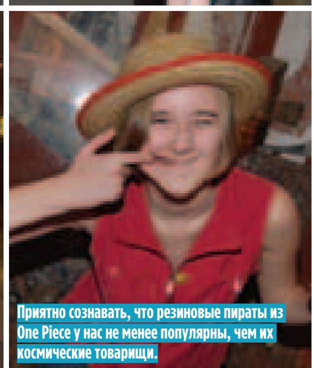

Юна в костюме из Final Fantasy X-2 покорила зрителей лучезарной улыбкой.

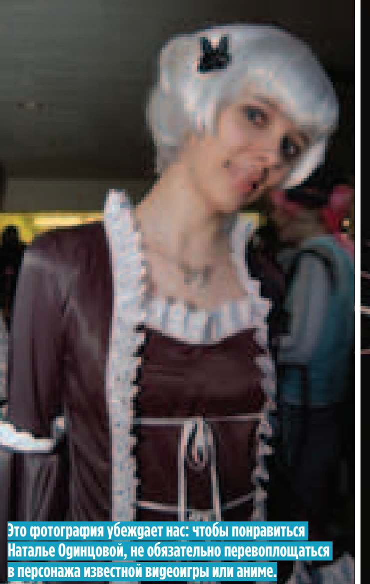

Вам не было интересно, как Ди достает из-за спины свой огромный меч? Попробуйте спросить об этом у него лично.


Тестамент из Guilty Gear: мертвый, черный и с косой.

Дантичка, определенно, был одним из самых популярных героев фестиваля.


Софитию любят не только игроки из нашей редакции, но даже персонажи «Детей пришествия».


Приятно сознавать, что резиновые пираты из One Piece у нас не менее популярны, чем их космические товарищи.


Это фотография убеждает нас: чтобы понравиться Наталье Одинцовой, не обязательно перевоплощаться в персонажа известной видеоигры или аниме.





Текст:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Фото:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Косплей по модному аниме Paradise Kiss стал одним из самых зрелищных событий конвента.

Правило: на каждом конвенте персоконов из «Чобитов» косплеят красивые девушки. Исключения: не существуют.

Таки, Soul Calibur – альтернативный костюм в жизни выглядит гораздо лучше основного.

Космические пираты Лейдзи Мацумото не теряют популярности десятилетиями. Даже жалко, что аниме про них почти никто не смотрел.

По Xenosaga не показали сценки, но такой косплей Сион все равно трудно не назвать замечательным.

Достоинства этой девушки слишком очевидны, чтобы упоминать о них всуе.

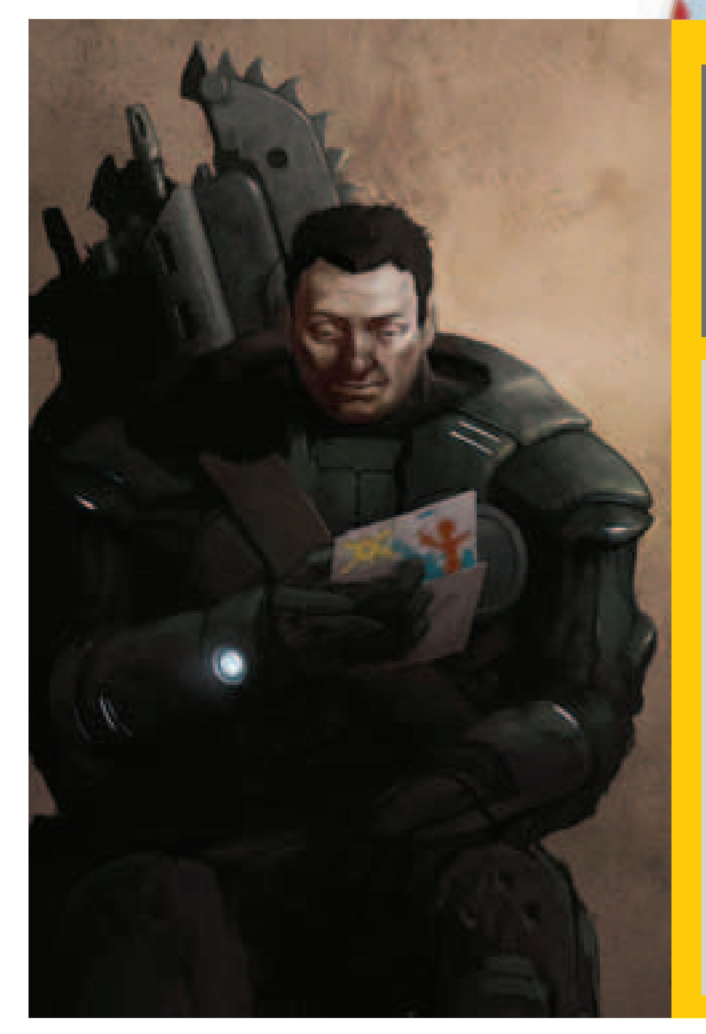
Bleach – одно из самых популярных современных аниме.

Сердце неосторожного зрителя продолжало биться еще 2,84 секунды.

Иной Данте терялся на фоне Леди и ее внушительной огнестрельной штуковины.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Роман за фундаментальное исследование игровой психологии в битве с последним боссом и его предтечами.

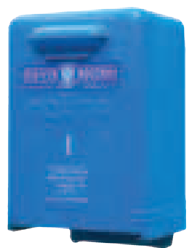
Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что «DirectX 10 – это новый толчок для разработчиков». Смешно, конечно, но выдерживать такой стиль на протяжении всего текста может только преподобный Алекс Глаголев. Лучше пришлите свой фанарт по любимой игре. Хороший рисунок – отличная заявка на то, чтобы попасть на желтую плашку.

ПИСЬМО НОМЕРА

Роман a.k.a. opposer,
fearman2000@mail.ru

Из восьмидесятых пришла традиция делать в конце уровня «боссов». Оттуда же пришла традиция постепенного усложнения уровней. И, конечно, традиция делать последнего босса самым сложным. В восьмидесятых было много традиций: переигрывать игру по десять раз, чтобы осилить её с тремя жизнями без сейвов, ставить в Sonic шипы навстречу разогнавшемуся ежу, но почему-то именно особенности, связанные с «боссами», живут по сей день. Во всех ли играх они уместны? Возьмем примеры из популярных игр.
Позволю себе ввести понятие «точка невозврата». Это момент в сценарии, когда раскрыт основной сюжетный ход, и герой или команда идут, грубо говоря, давить вражину. В Final Fantasy VII это полет к Кратеру, в Metal Gear Solid это вход в ангар с Metal Gear, в Final Fantasy X – момент, когда команда летит сражаться с Sin, в Metal Gear Solid 2 – момент, когда Райден приходит в себя прикованным к столу, в MGS3 – бегство от Шагохода. Само собой, это мой вариант, но мне кажется, что большинство с ним согласится. Игрок полностью «заряжен и разогнан», он готов свернуть горы и намеревается закончить игру за текущий сеанс. Что будет, если поставить сверхсложного последнего/предпоследнего босса на пути? Игрок, измотанный предыдущими испытаниями, раз за разом будет ломать зубы о непобедимого врага, снова и снова бросаться на него и получать по шапке. Сил «продумать стратегию» к тому времени, как правило, нет (внутри игрока «разжимается пружина», он стремится мчаться вперед, его подстегивает сценарий). В итоге, измотанный и обозленный, он выключает игру/ложится спать, откладывая финал до следующего раза. Что произойдет, когда он сядет играть снова? Мотивация полностью упущена! Тупо и пресно, прочитав «гайд» или своими силами, игрок победит босса, пройдет последний уровень, безучастно понаблюдает за финалом, и всё. 50 часов «Последней Фантазии» пройдут зря, впечатления будут смазаны, причем без возможности их восстановить. На следующих прохождениях (даже если он решит потратить еще 50 часов на игру, которая его обманула) подобного «Metal Gear! It can't be!!» быть уже не может. Примеров масса. В Final Fantasy VII можно потратить последний сейв слишком далеко от череды последних боссов. В итоге придется снова и снова бежать через Кратер, убивать очень сильных монстров и сражаться с чередой из ОЧЕНЬ непростых



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

АНАТОМИЯ WII

Привет «Страна»! Пишу не в первый и, надеюсь, не в последний раз. Както пообещал написать про консоли нового поколения, а написал что-то невнятное. Пришло время наверстывать упущенное. Героем моего сегодняшнего письма станет Nintendo Wii – приставка, вызвавшая в игровом сообществе самый большой резонанс за последние годы. Итак, данная статья есть аналитический взгляд на данную консоль и частично – на её конкурентов.
Первое, что взволновало всех от мала до велика – это отставание графической составляющей приставки, от того, что мы видим на консолях конкурентов. Что подвигло компанию на этот рискованный шаг?
1. Мне кажется, главным критерием в выборе железа стала даже не цена, а простота инструментария для разработчиков. Nintendo хочет делать игры сама (заметьте, на DS все первые места занимают именно её тайлы), но в случае с Nintendo 64 ей это сделать не позволила сложность системы, и в итоге нам приходилось перебиваться разным хламом от Рождества к Рождеству. Сейчас же компания, приложив те же усилия, что и десять лет назад, может выпускать проекты в три-четыре раза чаще (Nintendo пыталась создать такой инструментарий, чтобы на создание игры уходило 6-9 месяцев, ещё во времена GameCube). Сократится стоимость разработки, и как следствие не утратится концептуальность игры. Как это понимать? Давайте вспомним Gears of War, Rainbow Six или Fable. Во что превратились эти проекты? Складывается такое ощущение, что сейчас, что бы ни начали делать разработчики, RPG или тактический симулятор, получается, что к моменту выхода, у них будет одно и то же – простенькое, «лубочное» мочилово для австралопитеков, главным успехом которого являются стабильные продажи (мотивированные как раз гигантскими бюджетами, которые нужно окупать).
2. Проверенное «железо» предопределило надёжность и компактность системы, а это в глазах массового потребителя дорогого стоит. Все знают, что многолетняя война консолей поистрепала кошельки многим в индустрии, и Nintendo не стала исключением. Сейчас же компания попросту взяла таймаут – для того, чтобы лучше подготовиться к запуску уже следующей системы. К этому времени специалисты игрового гиганта успеют проанализировать рынок на такие животрепещущие вопросы: нужна ли поддержка телевизоров высокой четкости? Кто победит: HD DVD или Blu-ray? Отыщет наиболее подходящие жанры для Remote-подобного управления, исхо-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Есть ли надежда увидеть Soul Calibur 4 на Xbox 360, а если нет, то почему Namco так верна Sony?

О Soul Calibur 4 сейчас неизвестно ничегошеньки. Единственное полуофициальное упоминание промелькнуло в интервью Дайске Утиямы, продюсера в Bandai Namco, который ляпнул, что сделал бы отличный файтинг по Dragon Ball Z, да вот беда, все профи заняты на стройках века: Tekken 6 и Soul Calibur 4. Всё. Ну а угадать, на какой платформе выйдет игра, мы и подавно не можем.

Смогу ли я, не имея PS3, скачать или получить каким-нибудь другим образом игры с PS one для PSP?

Сейчас это невозможно. Но инженеры и программисты Sony понимают, что попали впросак: ведь на PSP можно играть в игры от PS one, но... нельзя их скачать. Представители компании обещают, что эта возможность будет добавлена в грядущих версиях прошивки для PSP.

Есть ли в PlayStation 3 региональное разделение дисков?

Все игры для PlayStation 3 не обладают региональной защитой. Это значит, что на европейской версии приставки можно без проблем играть в американские и европейские игры. Тем не менее, консоль не позволит вам смотреть видеодиски Blu-ray чужих регионов или запускать «неместные» игры от PlayStation 2.

ДАВАЙТЕ ОПРЕДЕЛИМСЯ РАЗ И НАВСЕГДА. «СТРАНА ИГР» – НЕ СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ. ЗДЕСЬ РАБОТАЮТ ДРУЖЕЛЮБНЫЕ ЛЮДИ, ВСЕГДА ГОТОВЫЕ ПОМОЧЬ, НО МЫ ПРОСТО НЕ ЗНАЕМ, ПОЧЕМУ У ВАС МОЖЕТ НЕ РАБОТАТЬ НЕКОТОРАЯ ИГРА ИЛИ УСТРОЙСТВО. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ОБРАЩАЙТЕСЬ В ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ ИЛИ ИЗДАТЕЛЯ, ВЕДЬ ПОМОГАТЬ ПОКУПАТЕЛЯМ – ИХ ПРЯМАЯ ОБЯЗАННОСТЬ. НУ А ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО ИГРАМ, ДАТАМ РЕЛИЗОВ И ТЕНДЕНЦИЯМ ИНДУСТРИИ – СМЕЛО ПИШИТЕ В «ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ».

последних боссов. Дженова убивается достаточно легко. Но Сафер-Сефирот… все помнят, сколько времени занимает анимация SuperNova, сколько времени проходит, прежде чем додумаешься до верной стратегии. В итоге игрок просто выматывается и забрасывает до завтра или до прочтения гайда. А главное, при каждом поражении минимум двадцать минут уйдет на пробег по кратеру и битву с Дженовой. Почему бы не дать сохраниться непосредственно перед боссом? Непонятно. Впечатления от конца игры нулевые, так как драйв и настрой потеряны.
Final Fantasy X и Sin. Нужно успеть снять у босса 140 тысяч HP за очень короткое время. Это непросто, но с нормальной командой выполнимо. Но есть другой вариант – команда слишком слаба. Что советуют «гуру»? Идти качаться. Игрок услышал Последнее Откровение, он жаждет наконец закончить историю, узнать, что же будет в финале. А от него требуют бежать и тупо вырезать монстров в течение пяти часов (мне не хватало примерно столько времени для докачки). О какой истории, сюжетной ориентированности и эпохальности может идти речь, если вместо игры заставляют заниматься тупым «манчкизмом»?
Mortal Kombat: Shaolin Monks. Череда последних боссов, как и в 93 году – Шан Цунг, Кинтаро, Шао Кан. Сейвов нет. Так как «расколоть» тактики боссов можно только ценой рестартов (еще одна славная традиция из 80-х), приходится побеждать всех предшествующих на каждом рестарте. В итоге только играя за читерского Кунг-Лао, можно через рестартов эдак пять понять, что делать с Шао-Каном. Через рестарта три – что делать с Кинтаро (когда прекращать читерскую «чеканку» и делать ноги). А каждый рестарт – это переигрывание боев с предыдущими боссами! Но все равно это не такой криминал, как в FFVII.
Теперь другой вариант. Игрок мчится вперед, он устал и измотан, и ему дают финальные испытания, подогнанные под это состояние. Дают ПСЕВДОсложного последнего босса. Измотанный игрок, не замечая подмены (если сценарий нормальный, так и будет), выстоял. Конец. Игрока накрывает последней заставкой, музыкой, титрами… Он откидывается на кресло и ловит настоящий геймерский кайф. Идеальный пример – Солидус из Metal Gear Solid 2. Максимум со второго раза понимаешь, что его можно простецки забить, свешиваясь с крыши во время его атак. Победа. Еще хороший пример – The Boss из MGS3. Она непростая. Но и НЕ сложная – отнимает жизни помалу, с одного удара не убивает, максимум со второго раза её обычно проходишь. А вот рукопашная на крыше Metal Gear в MGS1 – наоборот перебрали с силой атак Ликвида, переигрывать приходится часто. Вообще идеальный последний босс – противник с длинной полоской жизней, но со слабым уроном игроку. Чтобы можно было нащупать слабое место и победить, не прибегая к рестартам. Тогда игрок победит, будучи измотанным, усталым, но счастливым. Пример такого босса – Юналеска из FFX, хоть она и не последняя. Трижды приходится менять тактику, подстраиваться заново, но ущерб героям наносится слабый, и проиграть, если не делать очевидных глупостей, сложно. И впечатления от победы как у настоящего воина: измотанного, усталого, но счастливого.
В сюжетных играх сложным лучше делать босса до «точки невозврата», как та же Юналеска. В противном случае очень легко спровоцировать неприятные ситуации, описанные выше. Потому что впечатления от игры, тот самый «gaming experience», а он значительно важнее «проверки на прочность». И с точки зрения разработчика должно быть непозволительной роскошью «убить игру» ради доказательства её «хардкорности» и мифической «сложности».

**ЗОНТ ** *Пожалуй, это самое грамотное письмо, которое я видел за годы ведения «Обратной связи». Каждому гейм-дизайнеру на планете необходимо получить по копии, и немедленно. Даже удивительно, как это я сам раньше не замечал этот теперь очевидный эффект «точки невозврата». А вы, кстати, заметили, что написали письмо в формате авторской колонки? Это едва ли не самый большой комплимент, который я могу кому-либо сделать.*

дя из пожеланий игроков и результатов продаж. И, естественно, усовершенствует сами «нунчаки» (по моему мнению, перенесёт батарею влево, а непосредственно «пульт» сделает миниатюрным, чтобы его вообще не нужно было держать, а просто надевать на руку или даже на палец).
3. плюс, ко всему прочему, сделав дешевую консоль, «большая N» хочет сделать её максимально известной в странах третьего мира, там, где раньше главенствовали то Sega, то Sony. Это Россия, Китай, Латинская Америка. Благодаря относительно низкой цене и широкому выбору игр торговая марка обретёт популярность в этих регионах, и в будущем хотя бы некоторая часть владельцев Wii станет постоянными фанатами систем от Nintendo (правда, большинство фэнов Sony, всё равно уйдёт к Microsoft).
Второй вопрос, который мучает всех: отчего Nintendo не сделала Wii мощнее, но с тем же «революционным» пультом? Отвечаю: так игровой гигант в очередной раз оказался бы ввязанным в многолетнюю гонку за прибылью (ведь, помимо разработки непосредственно пульта компании пришлось бы окупать и разработку «железа»). Мало того, в случае холодного приёма игроками, Nintendo быстро оправится от потерь, ведь убытки будут сведены к минимуму (в отличие от той же Virtual Boy и CD-привода на N64).
Третье – это перспективы системы. Как уже было сказано выше, Nintendo со своей Wii смотрит не в завтрашний день, а в послезавтрашний. Компания готовит почву уже для следующего поколения, которому, собственно, и будет суждено или возвести новое управление в аксиому, или вовсе отказаться от него. В случае успеха японский гигант рискует ввести конкурентов в страшнейшее заблуждение, сутью которого станет риторический вопрос: Что делать?! «Классику» или «Революцию»?! Итак, следующая нинтендовская консоль выйдет раньше остальных (PlayStation 2 и Xbox 360 в этих ролях уже побывали) уже к 2010 году (естественно, с полной

Можно ли подключать геймпад от PS2 к PS3? Или там слотов нет?

Слотов, действительно, нет. Dual Shock 2 подключается в собственный «вытянутый» разъём, а на передней панели PS3 есть только порты USB. Но если вы догадаетесь использовать переходник с PS2 на USB, то случится чудо: PS3 распознает старый геймпад и подружится с ним.

Как дела с обратной совместимостью игр от PS2 на PS3? Говорят, там все зависает…

Дела идут. Sony, как и Microsoft, постоянно обновляет программный эмулятор на консоли. В прошивке 1.50 исправлено большинство ошибок из тех, которые мешали наслаждаться играми прошлого поколения на PS3. Говорят, что к европейскому запуску приставки компания выпустит серьёзное обновление (до версии 2.00?), и старые игры заработают в кристально чётких HDTV-разрешениях.

Какие диски дают более высокое качество видео: HD DVD или Blu-ray?

Ирония в том, что оба формата работают на одной волне лазера, используют схожие методы компрессии и ограничены разрешением 1920x1080. Разницу в качестве видео найти сложно. Грубо говоря, Blu-ray это «более новаторский» формат, а HD DVD – «более совместимый». Главная разница – в объёме диска. Blu-ray вмещает 25 Гбайт данных на одном слое, а HD DVD – 15 Гбайт.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Встреча с читателями

23 февраля в Москве пройдет очередная встреча редакции «СИ» с читателями. В теплой дружеской атмосфере вы сможете пообщаться с нами, задать любые вопросы, поделиться мнением о журнале и предложить идеи по его улучшению. Чтобы принять участие во встрече, нужно написать по адресу vstrecha@gameland.ru или позвонить в редакцию по телефону +7 (495) 935-70-34 и попросить соединить с Константином Сигитовым. Ваши данные запишут, а затем объяснят, как можно добраться до нашего офиса.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

поддержкой Wii-игр)... Что остановит от подобного шага Sony? Понимаете, для среднего геймера менять консоль за 600 баксов каждые три года – ненормально, да и некоторые разработчики к этому сроку только НАЧНУТ понимать, что это за Cell такой... Слышу глас возражающих – мол, Sony сделала консоль на 10 лет! Но вспомните, Cell не играет решающей роли в производительности системы, графическая составляющая приоритетна. Теперь вспомним: если в PlayStation 3 стоит GeForce 7800, а «писишникам» уже сейчас доступен 8800, то... То если даже предположить, что Nintendo создавала бы мощную систему, к следующему Рождеству, то её сердцем уже было бы более мощное, чем в PlayStation 3 ядро! И вся мощь Cell коту под хвост! А теперь задумаемся, сколько эта 8800 будет стоить через три-четыре года? Копейки! К тому же, за чуть большие деньги будут доступны и более современные платы, которые Nintendo, при желании, не составит труда включить в свою более дешёвую, но куда более мощную систему, базирующуюся на тех же, «копеечных», к тому времени, Blu-ray! (*Почему же вы думаете, что в те далекие годы PlayStation 3 с теми же «копеечными» технологиями будет стоить дороже? – Прим. ред.*)
Четвёртое, что бесило многих, – это название. Действительно, многим Wii просто режет слух, в отличие от более благозвучного названия Revolution. Но вот в чём парадокс той благозвучности: консоль так бы и называли, «Revolution». Слово PlayStation уже ассоциируется с «Сонькой», создателей Xbox знают по Windows, а бренд Nintendo у нас почти неизвестен. Сначала был Game Boy, после GameCube, то есть всё, что угодно, только не Nintendo! Sony ведь не назвала свою портативную консоль GameGirl, она назвала её проверенным брендом – PlayStation! Первой ласточкой такого рода стала DS – название, которое без слова Nintendo вообще никак не звучит. Теперь Wii, которая тоже никуда не денется от известной торговой марки. Собственно, по Nintendo вроде бы всё, остались конкуренты… Microsoft на верном пути. Сделала красиво, относительно недорого, продолжает держать слово, в отличие от Sony. Сейчас она идёт тем путём, которым должна была идти ещё во времена первого «Бокса» – напористо, грамотно, не жалея денег и игнорируя правила. Веди она себя так тогда, то благоговевшая перед её финансовой мощью Sony сдалась бы без боя.
В то же время, собственно Sony делает какого-то монстра. И главная её ошибка состоит в том, что в руководстве компании изначально не знали, для кого делается консоль. Амирджанов говорит, что как сама приставка, так и её меню – не в пример аляповатой Xbox 360 – строги и лаконичны. Ага... вот только сколько ему лет? Под тридцать, верно? Вот незадача – в игры играют дети и взрослые дети! Им плевать на строгость форм и лаконичность, у них после системного блока PC, всё, что лаконичнее шкафа и «мощнее» GTA3 – круто! Взрослые и состоявшиеся люди, которые эти красоты оценят по достоинству, в игры играют редко: у них и времени-то нет. Получается, что Sony делала консоль для тонюсенькой прослойки «гаджет-фриков», журналистской братии и маменькиных сынков (студенту или школьнику заработать на такую «махину» самостоятельно нереально). Раздутый Blu-ray тоже очень спорный вопрос – объём, естественно, необходим, но вот позиционировать систему как плеер и именно плеер не нужно. Заметим: PSP уже сейчас страдает из-за того, что консоль как раз называли портативным медиацентром. И что? Игры для неё не берут, кино не смотрят, а сейчас продажи её упали ещё и потому, что вышла масса подобных плееров от Creative, Samsung, Apple – с жёсткими дисками, которые на порядок удобнее в эксплуатации двухгигабайтных карточек или UMD-дисков. Дальше: чтобы уловить разницу Blu-ray и обычными DVD при просмотре фильма, нужен огромный HDTV-телевизор, а они, на данный момент – роскошь. Получается, что и тут мы вспоминаем всё ту же прослойку достаточно состоятельных людей, которые, в принципе, могут не мелочиться и купить себе полноценный Blu-ray плеер (*ну что вы цепляетесь? PlayStation 3 – это полноценный Blu-ray-плеер – Прим. ред.*). Ещё один колоссальный просчёт Sony состоял в том, что она до последних пор витала в облаках. Так, помнится, сначала компания обещала продать 200 млн. PlayStation 3. После старта она осторожно намекнула уже лишь на 100 млн., а сколько продаст на самом деле? Думаю, 60-70 млн., не больше. Уверенность её была обусловлена торговой маркой и железом, ведь с ТАКИМ процессором она могла всё!!! Её боссы забыли об одном – Nintendo, тоже когда-то владея всем, в один момент всё и растеряла… кроме фанатов. Вот только у «Сони» нет фанатов (есть фанаты Metal Gear и Final Fantasy), и если она оступится, то её разорвут на части (которые после распродадут той же «Майкрософт») конкуренты в лице, например, Matsushita.
Общий итог: Wii – это не консоль следующего поколения, но это нырок для последующего апперкота компании Sony («Майкрософт» её устраивает, ведь большая часть японских разработчиков переметнётся в стан Nintendo). И пусть создатели Windows не мелют чуши, что из-за простенького Blue Dragon

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 02(227), СТРАНИЦА 23

Спокойствие, только спокойствие. Нет, долгострой от Irrational Games не успел обзавестись продолжением и даже не превратился в эпизодический игровой сериал. Bioshock по-прежнему велик, прекрасен и един. Игра выходит в июне этого года на PC и Xbox 360, а вторая часть остается в воспаленном воображении составителей содержания DVD и на совести невнимательного редактора.



Кто виноват

Артем Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS

ОТВЕТ **НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Слышно ли что-нибудь о разработках bigBIG Studios? Очень уж мне Pursuit Force понравилась!
Слышно. Теперь молодая английская команда делает продолжение Pursuit Force: Extreme Justice. Игра выйдет на PS2 и PSP летом текущего года.

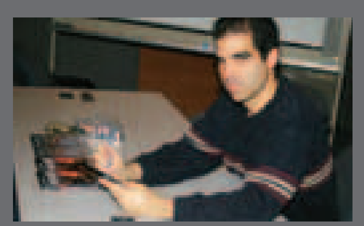
Услышал на вашем DVD, что Command & Conquer 3: Tiberium Wars будет на Xbox 360. Это ошибка?!
Нет, не ошибка. А что вы удивляетесь? Вспомните, ведь Electronic Arts уже выпустила стратегическую The Battle for Middle-earth II на Xbox 360. Не удивительно, что её судьбу повторят и другие блокбастеры жанра RTS.

Если в Core-комплектации Xbox 360 нет жесткого диска, то куда записывать сохранения?
Банально: на карту памяти. Её, правда, придется купить отдельно, но она стоит всяко дешевле, чем жесткий диск, и пригодится, если вы соберетесь поиграть в гости к знакомому владельцу Xbox 360.

Стоит ли бояться поломки Xbox 360 из-за перегрева? Правда, что игры на Xbox 360 часто виснут?
Нет, не стоит. Нет, не правда. Если на запуске у приставки, возможно, и были какие-то проблемы, то сейчас они давно решены. И, просто на всякий случай: ещё Xbox 360 не взрывается, когда её включаешь.

А почему в Xbox 360 не засунули блок питания в внутрь корпуса, как это сделали в PS3?
Это дело вкуса. Одни инженеры предпочитают внешний блок питания, другие – внутренний. Особой заслуги тут ни у кого нет: Xbox 360 без блока питания весит три с половиной килограмма, а PS3 с встроенным блоком – пять. Видимо, создатели «наследника Xbox» хотели избавить свое детище от сомнительной славы самой громоздкой и мрачной приставки. Дурной пример заразителен: эстафету подхватили дизайнеры Sony.

Опубликуйте, пожалуйста, фото Эда Буна, создателя Mortal Kombat. Заранее огромное спасибо!
С удовольствием. Вот Эд Бун подписывает копии Mortal Kombat: Armageddon для любимых фанатов.



или попахивающей плесенью Lost Odyssey, японцы кинутся скупать Xbox! Тут дело куда серьёзней – это, братцы, менталитет!

Сергей Овчинников,
ASO@udm.ru

**ЗОНТ ** *Определенно, эта точка зрения имеет право на жизнь. Но... зачем вообще Nintendo ваш «апперкот»? Вот вы верите, что DS – это удар для PSP, и сейчас лучшие умы Nintendo в тайне разрабатывают сверхмощную портативную консоль-убийцу PSP? Я не верю. Компания и так замечательно себя чувствует. На мой взгляд, то же самое будет и с Wii и PS3: они замечательно будут существовать бок о бок, а разработка сверхмощной консоли Nintendo не то чтобы не по карману – она просто не нужна. Зачем, если Wii и DS и так отлично продаются?*

**WREN ** *Я бы сказал, что Nintendo действительно может попробовать занять весь рынок портативных консолей, выпустив через годдва мощный Game Boy Advance 2 (напомню, что DS , по словам Сатору Иваты, не является «настоящим» наследником Game Boy). Производительная домашняя консоль – тоже отнюдь не утопия. Особенно если PlayStation 3 выступит не слишком удачно. DS и Wii продаются отлично, но что-то должно прийти им на смену. И второй раз идея «слабая графика, клевый геймплей» может и не сработать.*

КОЕ-ЧТО О ЛЮБВИ 2

Дорогая редакция СИ! Меня слегка удивило письмо в номере 24 (он же 225). Прислал его fullmetaldevil@mail.ru, и в этом письме говорилось о том, что Клауд любит Тифу, но не Айрис. Именно их отношения и тема моего письма. Хотя... впрочем, письмо не опубликуют.
Почему автор решил, что Клауд любил Тифу, а с Айрис они были «просто друзьями»? Это как сказать. Скорее, наоборот сказать. Тифа ведь подруга детства Клауда, хотя и за любовь Клауда они обе соперницы. Тифа – девчонка боевая, но у неё скорее «материнская» любовь к Клауду. Она всегда давала ему советы, в общем, была его сестрой. Айрис же... Но и про Айрис я не сказала бы, что она завоевала любовь Клауда. И вообще, почему Клауд должен кого-то любить?.. Порой мне казалось, что Тифа даже старше, чем Клауд – она, скорее, старшая сестра. А Айрис... Да, Клауд часто вспоминал её слова в Advent Children, с тоской и грустью оглядывался назад, надеясь увидеть её... Но ведь и с ней он просто дружил. Милая, добрая, ласковая Айрис – да кто вообще такую забудет? Скажем так, не нам судить, кого предпочтёт Клауд.
Я недавно посмотрела Final Fantasy 7: Advent Children, и всё это меня так увлекло, что я купила вторую «Соньку» (э-э-э, что-то я совсем поздно), прошла до конца Dirge of Cerberus и на днях хочу купить PSP и Nintendo DS. Но какое же впечатление произвели на меня персонажи «Финалки»!.. Сразу захотелось, чтобы такие были и у нас, на земле, в реальной жизни... И ещё немного об играх. Как же хорошо, что они есть! Погружают в нужную атмосферу, увлекают... Словом, игры – чудесное изобретение. Согласитесь, как бы было скучно без игр и техники? Не было бы ни «войн платформ» (а тема-то горячая!), ни самого мира.

Sayuri,
Etna_94@mail.ru

ЗОНТ *Специально для вас, только в этом номере «СИ»! Фоторепортаж властительницы объективов и королевы светофильтров Натальи Одинцовой с аниме-конвента «Animatrix A5»: персонажи «Финалки» появляются в реальности.*

МОЙ ДНЕВНИК СЪЕЛА СОБАКА

Здравствуй, дорогая редакция. Пишу вам уже третий раз, и на этот раз насчет вашего журнала. В последнее время меня сильно стала раздражать одна вещь – вы преступно мало обозреваете игр на консолях, а если обозреваете, то даже о суперхите пишете меньше, чем о проходной игрушке на ПК (пример: Gears of War и «Санитары подземелий»). Мы все точно знаем, что на консолях выходит в несколько раз больше игр, чем на ПК, да и консоли в мире более распространены как игровые платформы. Но вот незадача: если подумать, а ещё лучше внимательно вчитаться, то замечаешь вот что. Такое ощущение, как будто вы презираете управление на приставках. Вы только объясните, зачем такие игры как Pro Evolution Soccer, обозреваются на ПК? Это как же надо не любить консоли, чтобы такие игры, которые изначально создавались для приставок, обозревать на персоналках! Немыслимо! Неужто бы у вас работают одни писишники, которые настолько привыкли к «клаве», что геймпад для них – это что-то непостижимое? Неужто вы готовы пожертвовать удобством управления ради того, чтобы геймеры, играющие на ПК, порадовались, что для них сделали эксклюзивный обзор? Второе: вы подозрительно много (кроме обзоров суперхитов) пишете про ПК-проекты очень уж среднего класса. Кому это надо, я не понимаю. В то время как о средних играх на консолях вы вообще не пишете. Нет, я, конечно, не живу в иллюзиях и знаю, что писишников в нашей стране в разы больше, ну вы ведь сами (если посмотреть на колонки) далеко не поклонники «думов» и «контерстрайков». Я понимаю, это деньги, и они покупают все, но ведь у вас есть чувство собственного достоинства за любимую платформу. Почему же оно носит лишь формальный вид? Ведь для людей, которые любят персоналки, и так до неприличного много журналов, а бедные владельцы приставок должны радоваться, что хотя бы что-то есть. Нет, мне не надо, чтобы вы написали что-то вроде «мол, ты, уважаемый совсем обнаглел, тут и так и о консолях много пишут, нашему бедному ПК ничего не достается». Скорее наоборот, о ПК вы пишете чуть бы не больше (хотя он одна платформа, а консолей как грязи). Я считаю, что у нас не хватает рекламы консолей, а вы лишь сильнее пытаетесь рекламировать ПК.

Стас Егоров,
staegrv@rambler.ru

ВРЕН *Как ни крути, а 90% российских геймеров играет на PC. Напротив, в мире PC – всего лишь одна из платформ, такая же, как Xbox или GameCube. Наш журнал избрал компромиссный вариант: 50% статей – о PC, 50% – о консолях. И сам факт существования мультиплатформенной «СИ» в России – уже отличная реклама приставок. Больше – увы, не к нам.*

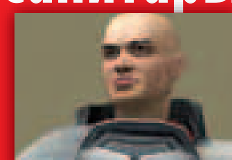
SMS–БИТВА

**ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321**

В этом номере в битве сойдутся две человеконенавистнические игры. Это Destroy All Humans! 2 и «Санитары подземелий». Первая повествует о нелегких буднях пришельца, изничтожающего людей. Вторая – о людях, которые не заслуживают права жить. Обе можно называть комедиями. Какая из них вам больше по нраву?

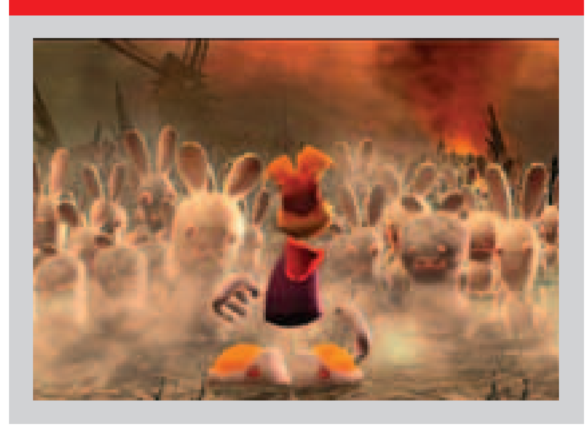
Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

DAH или Санитары

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 5(230)

Мы и не сомневались в блистательной победе бешеных кроликов над хитрыми обезьянами. Ведь все знают, что кроликов может победить только Реймен, а он – не обезьяна. Не говоря уж о том, что кроликов просто больше, и орут они громче. Словом, полная победа. Ждём, когда Ubisoft сделает горластых пушистых идиотов героями отдельного игрового сериала.



Где в Интернете можно взять AMV, чтобы много и хороших?
Вам нужно знать ровно один сайт: http://www.animemusicvideos.org. Это крупнейшее в мире, уникальное коммьюнити, объединяющее создателей и зрителей AMV. Там же хранятся десятки тысяч фанатских клипов, на просмотр которых уйдут месяцы, а то и годы.

А будет ли Fahrenheit 2?
Продолжение Fahrenheit не анонсировано. Разработчики игры (команда Quantic Dream) сейчас трудятся над игрой Heavy Rain, которая уже была представлена публике в виде технологического демо для PS3. Это значит, что, скорее всего, в обозримом будущем сиквел Fahrenheit мы не увидим.

В некоторых играх от первого лица (иногда, хоть и редко, от третьего), а также в симуляторах, начинает болеть и кружиться голова, тошнит. С чем это связано?
Возможно, с трехмерной графикой и искажением перспективы. Когда природа создавала наши мозги, она знать ничего не знала о мониторах с полигонами. И хотя создатели трехмерной графики сделали всё возможное, чтобы приблизить изображение на экране к реальному трехмерному пространству, мозг иногда «чувствует обман». Голова без проблем переносит одно искажение, но когда её заставляют смотреть на 3D-графику часами, она начинает чувствовать себя дурно (эффект примерно такой же, как если долго кружиться на одном месте). Стоит заметить, что эффект проявляется довольно редко, случайным образом и носит характер «индивидуальной непереносимости».

Что известно о BloodRayne 3 и будет ли вообще? А то толпа народа ждет.
Не известно решительно ничего. Права на название находятся у издательского дома Majesco, который переживает отнюдь не лучшие времена, и фанаты опасаются, что третьей части можно вообще не увидеть. Если, конечно, лицензию не перекупит кто-то иной.

Сейчас часто стало появляться слово Thanatos, даже в играх. Что оно означает?
Это имя собственное; Танатос – олицетворение смерти в древнегреческой мифологии. Часто изображается крылатым юношей с погашенным факелом в руке.

Аккаунт в Xbox Live зарегистрирован в Великобритании. С какой российской пластиковой карты можно оплатить доступ и контент?
С любой карты, пригодной для покупок в Сети. Вы в меню консоли указываете данные вашей карты, а в качестве адреса для отправки счетов вводите любой британский адрес (отлично подойдет адрес какого-нибудь разработчика, указанный в мануале), работает.

Скажите, будет ли создаваться Might and Magic 10? А Deus Ex 3?
Бренд Might and Magic сейчас находится во владении Ubisoft, и мы не думаем, что компания вдруг остановится, выпустив всего две успешные игры по вселенной. Хотя мы не слышали ни официальных анонсов, ни даже слухов, но есть все основания полагать, что рано или поздно мы увидим и ролевую Might and Magic 10. Что касается Deus Ex 3, то после коммерческого провала второй части Deus Ex эту игру «выгнали из семьи» и переименовали в Project: Snowblind. Права на название Deus Ex находятся у Eidos, и компания, кажется, не горит желанием возвращаться к киперпанковской вселенной.

КОНКУРС

ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

Отборочный этап конкурса завершился. Список из **10 победителей** отборочного этапа будет опубликован в **№6'2007**. Не пропусти! Возможно, в нем ты найдешь и свою фамилию.

Напоминаем, что победители отборочного этапа отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. В увлекательной интеллектуальной викторине определится победитель конкурса. Он получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts!**

EA Montreal, downtown Montreal, Quebec, Canada

EA Redwood Shores, Redwood City, California, USA

EA Canada, Vancouver, British Columbia, Canada

EA LA, Los Angeles, California, USA

Не пропусти!

Список из 10 победителей отборочного этапа будет опубликован в **№6'2007**

СТРАНА ИГР



Другим участникам финальной игры

достанутся ценные призы:

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!



* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey, England

Criterion, Guildford, England

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Когда и где пройдет суперфинал конкурса?
Суперфинал конкурса пройдет в Москве в апреле. Более точная информация о времени и месте проведения суперфинала будет опубликована в одном из следующих номеров.

Если наберется больше 10 человек, которые правильно ответили на все вопросы, как вы будете выбирать участников суперфинала?
В этом случае участники суперфинала будут определены случайным образом.

Призы получат только 10 финалистов или все, кто ответил на вопросы правильно?
Призы будут разыграны только между участниками суперфинала.

Когда будут опубликованы правильные ответы на вопросы отборочного этапа?
Правильные ответы будут опубликованы в №6'2007. Купив журнал, ты сможешь посчитать количество набранных баллов.

Будете ли вы рассказывать о поездке по студиям EA?
Обязательно! Вместе с победителем конкурса в тур по студиям EA отправится наш корреспондент. Он будет вести подробный репортаж.

Если я попаду в число 10 финалистов, нужно ли мне будет платить за переезд и проживание в Москве?
Все расходы по переезду и проживанию участников суперфинала оплачивают организаторы конкурса.

Для тех, кто не в курсе...



Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 7 марта

Политические интриги могущественных империй, кровная месть и бунт против божеств – такую «Последнюю Фантазию» за двенадцатым номером припасла для нас Square Enix, неожиданно оставив за кадром уже ставшую привычной трогательную историю о любви. Самая долгожданная RPG 2006 года наконец-то добралась до Европы, отстав почти на четыре месяца от американского издания.

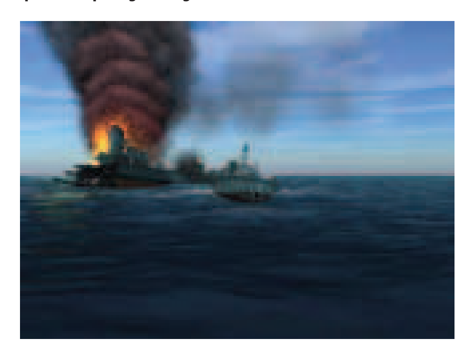


Final Fantasy XII (PS2)

ХИТ?!

МОРСКОЙ ОХОТНИК (PC)

Какие изменения произошли с симулятором москитного флота за прошедший год?



ДЕМО-ТЕСТ

TEST DRIVE UNLIMITED (PC)

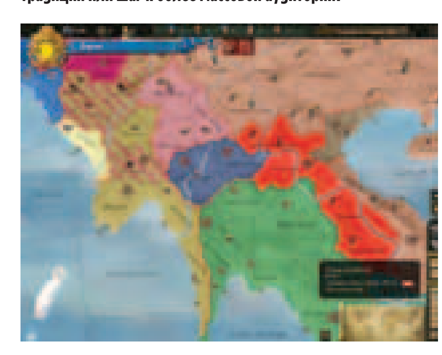
Лучшая гоночная игра на Xbox 360 – теперь и на компьютерах.



ОБЗОР

EUROPA UNIVERSALIS III (PC)

Флагман стратегической линейки от Paradox: отказ от традиций или шаг к более массовой аудитории?



ОБЗОР

ОФИЦЕРЫ (PC)

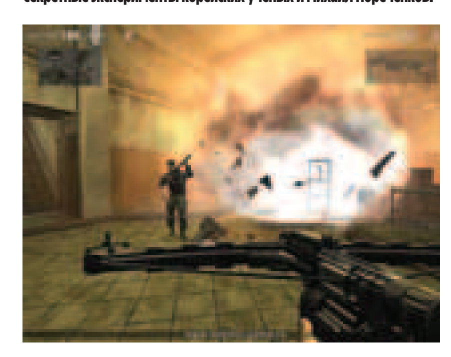
Варгейм в реальном времени от GFI UA.



ОБЗОР

ИНСТИНКТ (PC)

Секретные эксперименты корейских ученых и Михаил Пореченков.



ОБЗОР

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН (PC)

Забавная смесь тактики и ролевой игры.



В РАЗРАБОТКЕ

IT'S A WONDERFUL WORLD (DS)

Семь дней игры со смертью подарит вам Square Enix.



ОБЗОР

FINAL FANTASY III (DS)

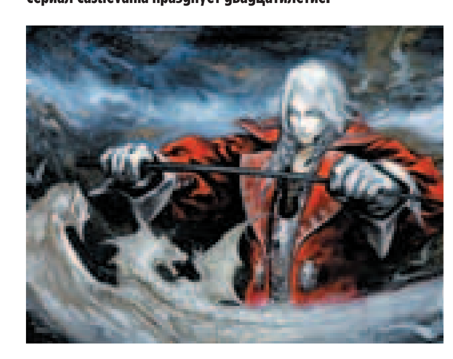
Ролевой ретроблокбастер



СПЕЦ

ОХОТА НА ДРАКУЛУ

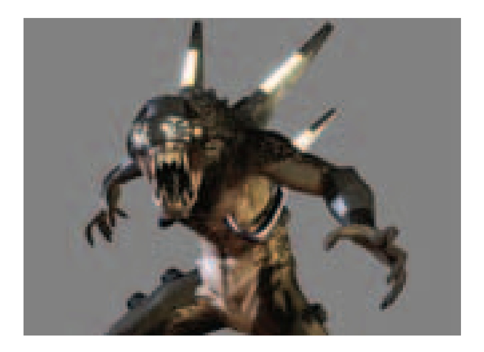
Сериал Castlevania празднует двадцатилетие.



ОБЗОР

RESISTANCE: FALL OF MAN (PS3)

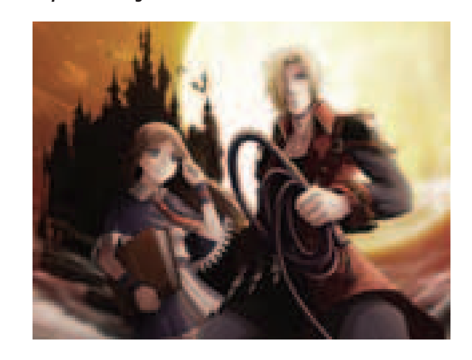
Главная химера PlayStation 3.



ОБЗОР

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (DS)

Улучшенные и дополненные силы Зла.



СПЕЦ

МИФЫ ПОКЛОННИКОВ FINAL FANTASY

Торжественное опровержение самых популярных слухов.





ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE | CRACKDOWN | RED STEEL | DESTROY ALL HUMANS! 2 | RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

04#229 | ФЕВРАЛЬ | 2007


Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS II
СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX


WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
СТРАНА ИГР
BLIZZARD ENTERTAINMENT
VIVENDI UNIVERSAL games
Wei 06